HRA ZDARMA

TROPICO GOLD strategie v češtině!
Staňte se neomezeným vládcem banánové republiky!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

jen za **99,90**
s nadupaným DVD **s plnou hrou**

colin mcrae DiRT

Závodní nirvána pro každého!

DETAILNÍ INFORMACE: Fallout 3 ▪ SimCity: Societies ▪ Empire Earth III ▪ Kane & Lynch: Dead Men ▪ World in Conflict ▪ Lair ▪ Uncharted: Drake's Fortune ▪ Heavenly Sword ▪ The Agency ▪ Need for Speed: ProStreet ▪ Bioshock ▪ NHL 08 ▪ FIFA 08 ▪ nový engine od id Softu ▪ a další…

cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 7-8/2007
9 771214 919013 07

Experience more with dual-core

Nakonfigurujte si notebook BARBONE s mobilní procesorovou technologií Intel® Centrino® Duo

Barbone W Magic

Je jedním z teamu konfigurovatelných notebooků VBI, postavený na nové architektuře **Santa Rosa**, poskytuje komplexní řešení pro náročné uživatele, vyžadující perfektní výkon, stabilibitu a spolehlivost. Moderní procesor, velká operační paměť a vyladěný operační systém tvoří výkonný systém, který můžete začít ihned používat.

Vzorová konfigurace Barbone W Magic

Intel® Centrino® Duo technologie
Procesor: Intel® Core® 2 Duo T7700, 2,40 GHz 4 MB, 800 MHz
Chipset: Intel® 965 GM
Operační systém: Windows Vista Ultimate
Grafická karta: nVidia Go 8600 256 MB
Operační paměť: 2x 2 GB 667 MHz
Pevný disk: WD Scorpio 120 GB, 8 MB cache
Displej: 15.4 Wide, WXGA (1280x800) Glare
Optická mechanika: Supermulti DVD/RW
Čtečka paměťových karet: MMC/ SD/ Mini-SD / Memory Stick / MS Pro/ MS-Duo/ MS-Pro-Duo
Integrovaná web kamera s rozlišením 2.0M
Porty: 1x Fire-Wire IEEE 1394a, 1x VGAout, 1x LAN, 4x USB 2.0, audio1x S-Video
Zvuková karta: Intel® HDA RealTek
WiFi, Hmotnost: 2,9 kg

Verified by Intel®

T.S. BOHEMIA

www.barbone.cz
www.tsbohemia.cz

Jiráskova 13, 772 00 Olomouc • Dukelská 100, 102, 614 00 Brno • Tečovská 61, 763 02 Zlín • Krnovská 78, 746 01 Opava • Milíčova 467, 686 01 Uherské Hradiště Akademika Heyrovského 1171, 500 03 Hradec Králové • Husitská 3422/1, 669 02 Znojmo • Romana Havelky 4860/4, 586 01 Jihlava • Husova 33, 460 01 Liberec Opatovská 874, 149 00 Praha • Hrnčířská 53/18, 400 01 Ústí nad Labem

obchod@tsbohemia.cz
infolinka: 844 111 213

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium a Pentium III Xeon jsou ochrannými nebo registrovanými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejich poboček v USA a ostatních zemích.

SVĚTLÉ ZÍTŘKY VE ZNAMENÍ DOUPĚ.CZ

Neříkáme to s lehkým srdcem. Doupě, konkrétně červencové číslo léta páně 2007, je tím posledním, které vykukuje z výkladní skříně vaší oblíbení trafiky. Třebaže jako projekt svěží a specifický, který jako první přinesl na český trh ideu magazínu všech hráčů (multiplatformového titulu, jenž se dívá na hry jako celek a nerozlišuje mezi nimi), uspěl, je čas vyjít vstříc současným trendům a zaměřit se na oblast, která naší vizi skýtá světlejší budoucnost. Internetové Doupě.cz po minulá léta žilo někdy po boku, jindy ve stínu tištěné verze. Tomu je nyní konec! Od letošního podzimu přesouváme vše, co tak důvěrně znáte z papírových stránek, na stránky nehmatatelné, webové. Náš cíl není jen pokračovat v načrtnutém směru a prezentovat všechny dobré hry bez rozdílu či antipatií k jednotlivým platformám, ale i zachovat přátelskou atmosféru, jíž – ano, také díky vám – Doupě vyčnívalo ze statické a neměnné společnosti papírových herních médií u nás.

Není lehké se loučit s těmi z vás, kteří byli po našem boku už od počátku – konce roku 2004, kdy takřka na koleně vznikalo první, tehdy lednové číslo. Byli jste s námi při všech porodních bolestech, zůstali jste Doupěti věrni i po problémech s DVD, kterých se v prvním roce nakupilo hned několik. Věříme, že stejně jako my máte pocit zklamání a dost možná nevidíte důvod, proč si od webového Doupěte slibovat všechno to, co v krátké době vyšvihlo tištěnou verzi co do kvality po bok silné tuzemské konkurence. Znáte nás a víte, že tempo, s jakým se tištěné Doupě měnilo k lepšímu, bylo mnohdy ohromující. Za necelé tři roky jsme hned několikrát změnili grafiku, od základů přepracovali rubriky i hodnotící systém, vše tak, abyste byli spokojeni především vy, naši čtenáři. Nemějte pochybnosti, že se i dnes v našich hlavách skrývá dostatek nápadů, pro jejichž realizaci je internet dost možná lepší médium, než kterým by kdy vytištěné stránky z papíru být mohly.

Dost bylo nostalgie a ubezpečování vás o světlých zítřcích. Stručně a jasně – značka Doupě nekončí. Doupě.cz projde na podzim letošního roku obří proměnou, najdete zde spoustu inovativního obsahu, stejně jako to nejlepší z tištěného Doupěte. A především nás, autorské jádro, které se už nyní nemůže dočkat setkání se všemi věrnými fanoušky. Víme, že ukončení tištěné verze s sebou přináší i řadu dalších otázek např. souvisejících s vaším pokračujícím předplatným. V tom případě nastudujte přiložený list, který konkrétně radí, jak se zbývajícím kreditem vašeho předplatného naložit.

Neříkáme sbohem, loučíme se jen na malou chvíli. Na podzim jsme zpět, odpočatí, lepší a stále Doupě – jen s oním .cz na konci.

Autorský tým časopisu Doupě

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

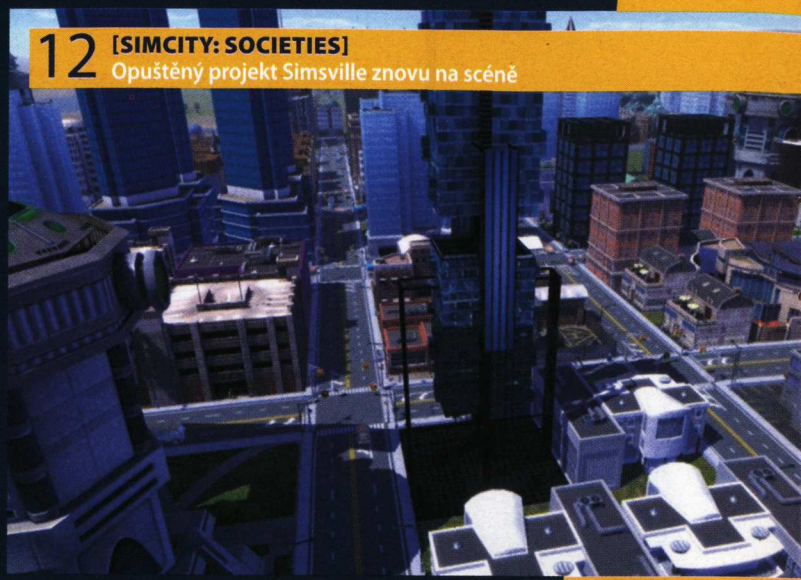
3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH

30 **[UNCHARTED: DRAKES FORTUNE]**
Do džungle s novým Indiana Jonesem



12 **[SIMCITY: SOCIETIES]**
Opuštěný projekt Simsville znovu na scéně

NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
8 Need for Speed: ProStreet
9 Zaklínač
10 Obscure 2
12 SimCity: Societes
14 id Tech 5 engine
15 Condemned 2: Bloodshot
16 A Vampyre Story
17 Bioshock
18 FIFA Soccer 08
18 NHL 08
19 Guitar Hero III
20 Gray Matter
20 Sinking Island

9 TOP 10
14 Progaming
19 Jazykový koutek
21 Jízdní řád
22 Bleskem ze světa her
23 Byznys
24 Pavlač

[Preview]
26 Kane and Lynch: Dead Men
30 Uncharted: Drake´s Fortune
32 Heavenly Sword
32 Lair
34 Fallout 3
36 Empire Earth III
38 World in Conflict
39 The Agency

[Téma čísla]
40 Odhalení: Ideální (virtuální) žena

PC RECENZE

[Recenze]
46 Colin McRae: DIRT
50 Speciál: Závodnické nebe
52 SpaceForce: Rogue Universe
54 Shadowrun
56 Hospital Tycoon
60 Driver: Parallel Lines
62 The Guild 2: Pirates of The European Seas
63 The Sims: Příběhy mazlíčků
64 Harry Potter and the Order of the Phoenix
66 Surf's Up (Divoké vlny)
67 State of War 2
68 Monster Madness: Battle for Suburbia
70 You Are Empty
71 Enemy Engaged 2
72 Star Wolves 2
73 History Channel: Great Battles of Rome

[Budgety]
76 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

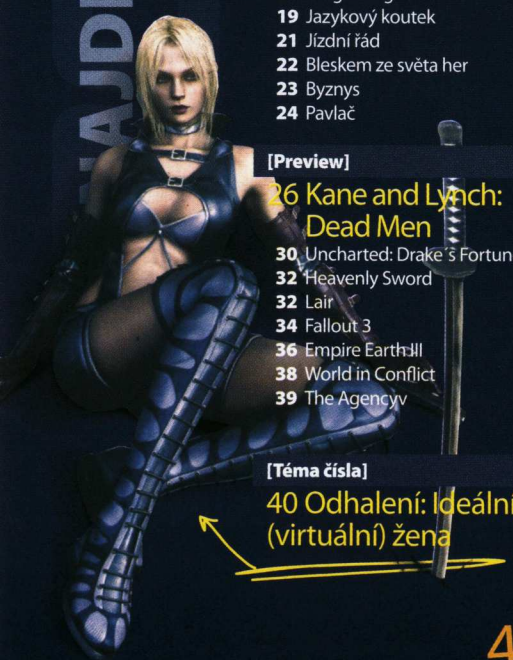
[Recenze]
76 The Darkness
78 Fantastic Four: Battle for Suburbie
80 Flatout: Ultimate Carnage
82 Crush
83 Parappa The Rapper
84 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2
85 Prince of Persia

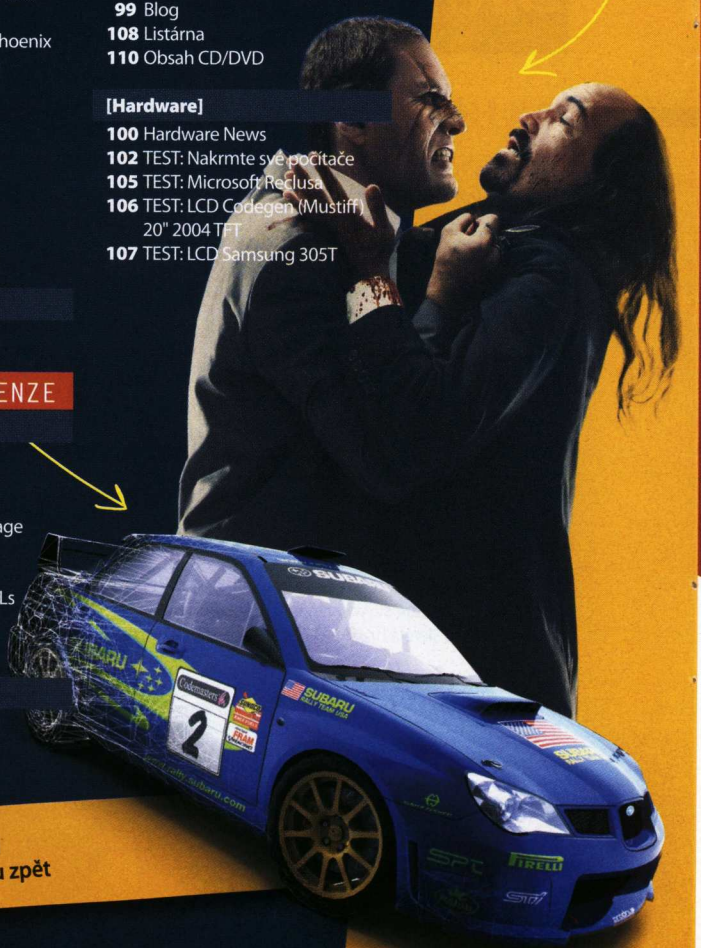
[Budgety]
86 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

[Rubriky]
88 Hitparády
89 Herní kviz
90 Rozšířený zážitek: Stalker
93 Nostalgie
94 Naostro: Martin Klicnar, VR Group
96 Freehry
97 Hry na mobil
98 Hráčův rádce – Divoký západ
99 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
100 Hardware News
102 TEST: Nakrmte své počítače
105 TEST: Microsoft Reclusa
106 TEST: LCD Codegen (Mustiff) 20" 2004 TFT
107 TEST: LCD Samsung 305T





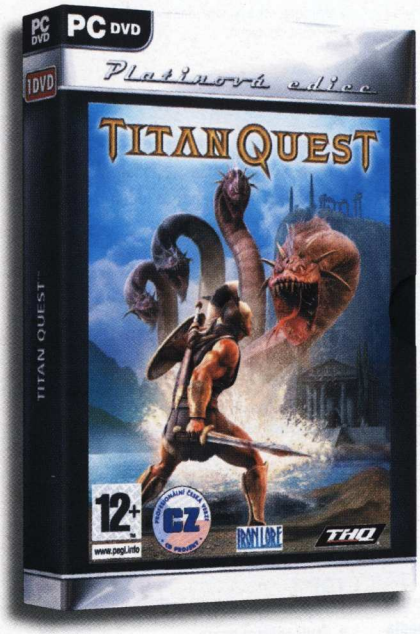
26 **[KANE AND LYNCH: DEAD MEN]** dva kamarádi, s nimiž byste do deště určitě nešli

46 **[COLIN MCRAE: DIRT]**
Závody pro každého jsou zpět

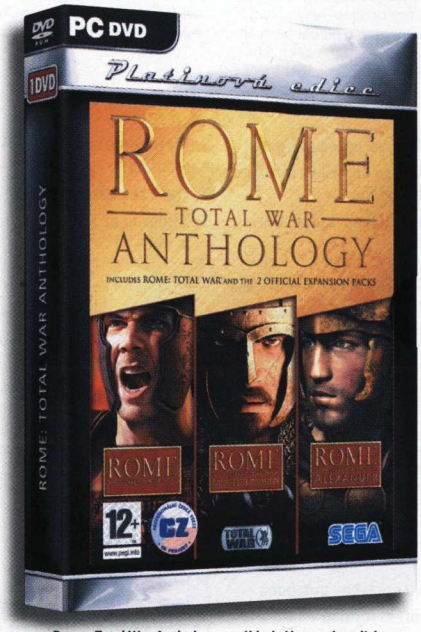
Platinová edice

PEČLIVĚ VYBRANÉ POČÍTAČOVÉ HRY, KTERÉ VSTOUPILY DO SÍNĚ SLÁVY
A VYSLOUŽILY SI UZNÁNÍ FANOUŠKŮ PO CELÉM SVĚTĚ!

NADĚLTE SI JEŠTĚ VÍCE PLATINY!



Titan Quest (CZ titulky)

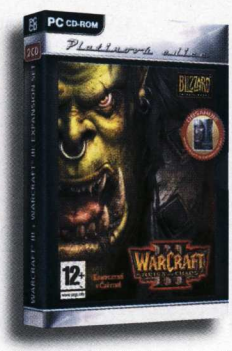


Rome: Total War Anthology – základní hra + datadisky
Barbarian Invasion a Alexander (CZ titulky)

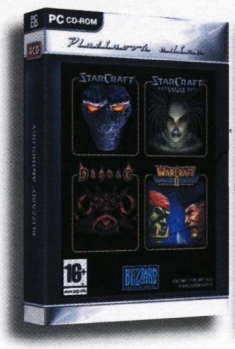
ToCA Race Driver 3 (CZ titulky)

3 NOVINKY V PRODEJI JIŽ OD ČERVNA!

Diablo 2 - základní hra + datadisk
Lord of Destruction (ENG verze)

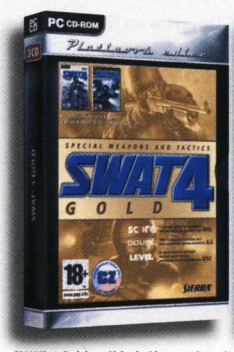


Warcraft III - základní hra + datadisk
The Frozen Throne (CZ dabing)



Blizzard Anthology - Diablo,
StarCraft + datadisk Brood War,
Warcraft II BattleNet Edition (ENG verze)

Empire Earth II Gold - základní hra
+ datadisk The Art of Supremacy
(CZ titulky)



SWAT 4 Gold - základní hra + datadisk
The Stetchkov Syndicate (CZ titulky)

F.E.A.R. - základní hra
(CZ titulky)

PLATINOVÁ EDICE JE V PRODEJI ZA SKVĚLOU CENU 599,- Kč.
K DOSTÁNÍ VE VŠECH DOBRÝCH OBCHODECH.

DOPORUČENÁ CENA 599 KORUN ČESKÝCH

CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz/pe

Měsíc v redakci

HONZA MORKES
ŠÉFREDAKTOR

Nemám rád loučení, a i když vím, že Doupě jako takové nekončí, jen se bude nyní soustředit více na progresivní internetové vody, budou mi chybět hádky s grafiky, infarktové řešení recenzí a článků do dalších čísel a vůbec všechno to, co mě provázelo předchozími měsíci a lety. Stres zabíjí, vím, ale bez něj by to taky nebylo ono. :-)

TOP 3
1. Nebyl jsem ten, kdo dělal na OXM launch party největší ostudu
2. Získal jsem výhodně upgrade ke svému jménu
3. U Colina jsem si zavzpomínal na staré díly

MICHAEL STERN
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

První regulérní měsíc v nové pozici objasnil řadu mýtů okolo redaktorské práce. Ne, redaktoři skutečně nejsou schopni kohokoliv vyklepnout v Unreal Tournamentu, neb přes všechnu práci okolo takřka nehrají, a ne, redaktoři nejsou nafoukaní hulváti, jež neodpovídají na ICQ a e-maily řady čtenářů, poněvadž to jednoduše není v lidských silách stíhat. Museli bychom si přestat házet antistresovým míčkem, což je v kancelářích typu open space neskonalá zábava, ehm :o).

TOP 3
1. McDonald je skutečně pekelnou branou
2. Kamil nás s Honzou porazil ve fotbálku při hře dva na jednoho
3. Jo, a zrušili nám tištěné Doupě. Que sera, sera

KAREL KALIŠ
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA OXM

Zjistil jsem, že open space je úžasné místo. Člověk může zjišťovat, přes kolik redakcí je schopen si házet míčem aniž by rozmlátil cizí počítač (jsou to dvě) a zda dokáže dokopnout od recepce až k dětépákům (ano). Nadšení trochu kalí fakt, že bohužel nelze hlasitěji vyjadřovat emoce při hraní Speedballu 2, Fify či UT 2004. Já vám dám kempovat, vy…!

TOP 3
1. Přežili jsme launch party i uzávěrku (doufám)
2. Crush se ukázal jako silná návykovka
3. S Honzou už Speedball 2 nikdy nehraji, radši UT :)

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR OXM

První OXM se zrodilo, jeho redakce umřela. Člověk si po ukončení příprav premiérového vydání slibuje, že mu práce ubude a opět začne fungovat v mezích běžného života. Omyl, přátelé. Na druhé číslo nejenže bylo méně času, ale ještě do toho přibyla launch party, propagace na Slovensku v režii Sector.sk a mnohé další. Výsledek? Nemůžu se dočkat dovolené.

TOP 3
1. Launch party a v závěsu event v Nitře
2. Prince of Persia Classic pokořen
3. Zákulisní boje, debaty a jedno smutné úmrtí

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Minulý měsíc u mě zuřilo ukrutné herní sucho, tak jsem se rozhodl pořídit si dancepad. Teď pořád skáču před monitorem do tanečních rytmů, svíjím se v bláznivých kombinacích a nohy mi kmitají sem a tam. A nějak mě tahle činnost bere víc než všechny ty velké herní pecky. Čím to bude?

TOP 3
1. Zasloužená dovolená
2. Koncert Placebo
3. Dancepad

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Při těchto vedrech se v podstatě nedalo dělat nic jiného, než prchat za zatažené žaluzie k nějaké té hře. Nejprve jsem se nepříjemně zchladil ve společnosti Surf´s Up, abych si vzápětí spravil náladu i chuť dohráním posledního Tomb Raidera a rozehráním druhých Warcraftů. Málem bych zapomněl, jak je ta hra skvělá! :-)

TOP 3
1) Rozbitý a znovu opravený notebook
2) Úspěšné dokončení ročníku
3) Jablečný dort! :-)

DAVID SLÁMA
ŠÉFREDAKTOR DOUPĚ.CZ

Poslední měsíc redakci dokonale ovládla mánie kolem hraní Unreal Tournament 2004. Tedy spíš já, Kamil a Karel jsme se neustále předháněli ve sbírání fragů a zbytek redakce a kolegové z ostatních časopisů supěli nad tím, jak si můžeme v pracovní době hrát. Přitom kdo si hraje, nezlobí.

TOP 3
1. První den jsem v UT 2004 dal všechny
2. Launch party OXM v Praze se vyvedla
3. Ozdobil jsem si stůl trhacím kalendářem a odpočítávám dny do dovolené

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Čtyři měsíce prázdnin mi mnozí závidí. To, že většinu času má zadnice prosedí v práci, už nikoho nezajímá. Vidina dovolené v Dubaji mě však žene dál a dál a dál a dál a dál a dál a dál a dál a žbluch.

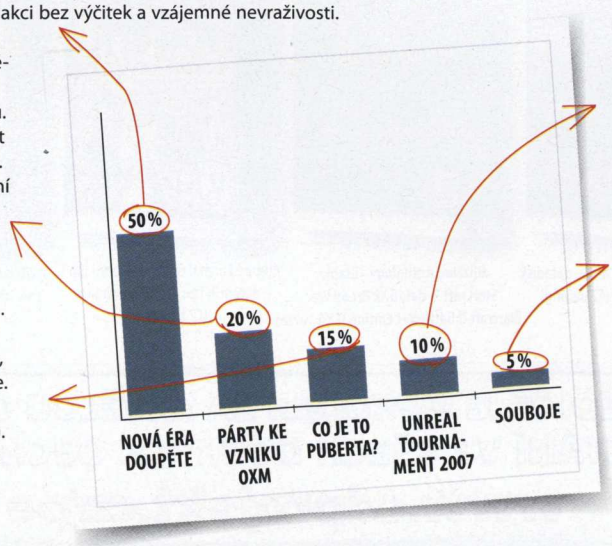
TOP 3
1. Čtyři měsíce volna
2. Čtyři měsíce práce
3. Tři týdny dovolené

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Rozhodnutí o expanzi Doupěte na internet nás samozřejmě zaměstnávalo nejdelší dobu. Nevěřili byste, kolik času zabere rozdělení redakčních Porschat a dalších úplatků, jež se v redakční garáži za uplynulé měsíce nashromáždily. I největší hádka o okoralý BigMac naštěstí dopadla dobře, takže se po malé dovolené setkáme v redakci bez výčitek a vzájemné nevraživosti.

2. Doupě sice žádnou oslavnou párty ke svému vzniku nemělo, ale Kamil nás naštěstí vzal na křest Oficiálního Xbox 360 Magazínu. Zavřete čtyři šílence do auta na více než šest hodin a máte představu, jak cesta probíhala. Škoda, že nikdo nevzal diktafon, konkurenční podcasty by se mohly jít zahrabat!

3. Ještě jednou k launchi Oficiálního Xbox 360 Magazínu. Víte, jak se mluví o pubertě… že postihuje každého v určitém věku, jak se v tomto období postižený jedinec projevuje, co dělá, jakým způsobem vtipkuje a tak dále. Víte? Tak na to zas zapomeňte (obzvlášť na to časově ohraničené období prvním bodě). Není to vůbec pravda, nebo většina redakce zfalšovala občanky.



4. V redakci se střílelo! A co hůř, zatímco jádro Doupěte usilovně pracovalo, vetřelci z OXM a webového sourozence obsadili klíčové počítače a likvidovali se navzájem v Unreal Tournamentu. Komentář nestranného rozhodčího – OXM vyhrával.

5. I když jste do redakčního koutu došli v největších parnech (máme klimatizaci, heč! A z ní angínu!), vždy v ní vládl soutěživý duch. Vzali jsme to pěkně po doupěcím, multiplatformově. Souboje v Mario Strikers: Charged Football střídaly jízdy v Colin McRae: DIRT, došlo ale i na kulečník a stolní fotbálek (to už mimo redakci). Bohužel někteří jedinci klání nezvládli a pak se měli tendenci delší dobu vytahovat. Budiž jim piraně v nedalekém rybníčku lehké.

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
zástupce šéfredaktora

RENESANCE

Znovuzrození je nejpříhodnější podtitul pro aktuální novinky. Málokdy se stane, že se herní bohové usmějí a z koutku jim vypadne dosud neopracovaná perla typu SimCity: Societies probouzející královskou krev všech budovatelských strategií. Všemohoucí se však nyní začínají rovnou šklebit a plivat legendami všude kolem sebe. Tu utrousili Johna Carmacka, který za svou klávesnicí kutí nový engine, jenž chce tentokrát přinést revoluci z trochu jiného soudku, než je špičková grafika za každou cenu, zatímco temnější strana reality odhalila první informace o pokračování legendárního RPG Fallout. Naštve fanoušky, uspokojí nováčky z hlavního proudu, nebo bude vše jinak? A co ostrý test velkolepých strategií Empire Earth III a World in Conflict? Odpovědi leží již na následujících stránkách!

CHCEME POKROK NEBO NUKLEÁRNÍ ZÁZRAK?

Nováčci v herní branži možná nejsou hlavní událostí posledního měsíce naplno zaraženi do židle, ovšem kdo si pamatuje radioaktivní kouzlo mamutího RPG z roku 1997 Fallout, jistě se již nyní v koutku mazlí s plynovou maskou a píchá si do žil sérum proti nemoci z ozáření. Nepochopitelný je však přístup opravdu skalních fanoušků k odhalenému třetímu dílu, jež v řadě případů kritizují přílišné odchýlení titulu od původní hry. „Fallout 3 má 3D grafiku, bude jej možné hrát z pohledu první osoby a autoři si dokonce dovolili (lehce!) překopat soubojový systém. Ukamenujeme je uranovou rudou!" Vývoj však jde kupředu, a to jak z hlediska technického zpracování, tak po stránce herních trendů.

Kdyby studia ustrnula na jednom úspěšném konceptu, dodnes bychom zde měli akce, ve kterých by hráč pouze hledal tři barevné klíče a tupě kosil stovky nepřátel – Doom by nebyl překonán. Bethesda si navíc při vývoji Falloutu 3 počíná velmi profesionálně. Tam, kde mohla okopírovat všechny systémy svého Oblivionu, ladí grafiku k využití pohledu třetí osoby, zahrnuje částečně takové souboje a celkově mění koncepci návrhu herního světa, který bude menší, ale detailnější. Chce hráč starý Fallout? Bude muset znovu probádat oba dřívější díly, my ostatní se můžeme těšit, že díky lehké inovaci trojky je zde alespoň statistická šance na vznik něčeho nového, co ustaví novou modlu žánru.

LOADING
ROZCESTNÍK

NOVINKY

08 NEED FOR SPEED PRO STREET
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | WII | DS

09 ZAKLÍNAČ
PC

10 OBSCURE 2
PC | PS2 | WII

12 SIMCITY SOCIETIES
PC

14 ID TECH 5 ENGINE
PC | MAC | PS3 | XBOX 360

15 CONDEMNED 2: BLOODSHOT
PC | XBOX 360

16 TIMESHIFT
PC

17 BIOSHOCK
PC | XBOX 360

18 FIFA 08
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | WII | DS

18 NHL 08
PC | PS2 | PS3 | XBOX 360

19 GUITAR HERO III
PS2 | PS3 | XBOX 360

20 GRAY MATTER
PC

21 SINKING ISLAND
PC | DS

PREVIEW

26 KANE & LYNCH: DEAD MEN
PC | PS3 | XBOX 360

30 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
PS3

30 LAIR
PS3

30 HEAVENLY SWORD
PS3

34 FALLOUT 3
PC | PS3 | XBOX 360

36 EMPIRE EARTH III
PC

38 WORLD IN CONFLICT
PC | XBOX 360

39 THE AGENCY
PC | PS3

[12] SIMCITY SOCIETIES

Tentokrát stavíme města lépe!
| PC |

[14] ID TECH 5 ENGINE

Carmack opět boří hranice
| PC | Mac | PS3 | Xbox 360 |

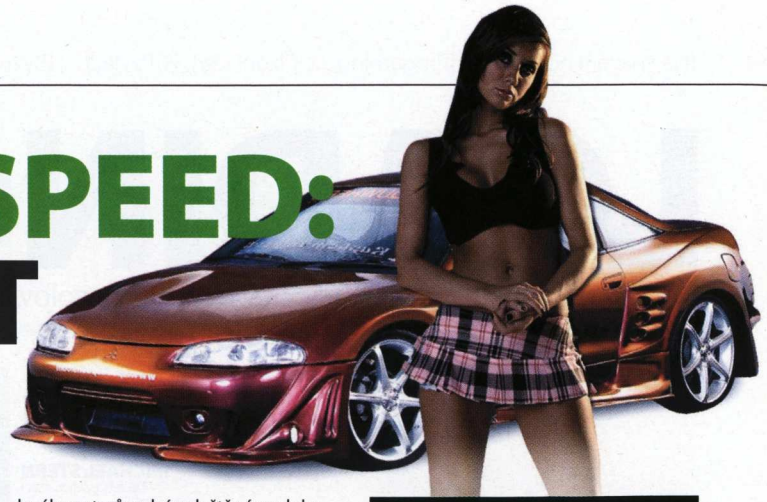
[26] KANE & LYNCH: DEAD MEN

Dvojice až moc živých mrtvol přichází
| PC | PS3 | Xbox 360 |

[36] EMPIRE EARTH III

První dojmy renovované klasiky
| PC |

NEED FOR SPEED: PROSTREET



Asfalt rozžhavený náporem neúprosného slunce brzy zachvátí vlny roztříštěného skla, pomačkaných plechů a utrhaných kol. Že to vypadá na nový díl Destruction Derby? Kdepak, v EA pracují společně s fyziky z Vancouverské univerzity na unikátním modelu poškození automobilů, jejž hodlají s velkou slávou zakomponovat do nového přírůstku rodiny NFS s podtitulem ProStreet.

Autoři slibují větší míru realističnosti po všech stránkách, ta ale nebude brána natolik vážně, aby drasticky ovlivnila vozidlo a jeho ovládání po pár malých nárazech. Proto se ve hře setkáme s hodnocením poškození rozděleným do několika základních stupňů, ovšem první tři se projeví pouze vizuálně na karoserii, sklech a dalších viditelných částech vozu. Zábava je i u ProStreet na prvním místě, zároveň se však nebrání potenciálu ukrytému v opravách automobilů. Když vám na trase ujede noha na pedálu a nestihnete včas zabrzdit, nezbude zřejmě nic jiného, než svého plechového miláčka dát zpátky do kupy. Nemělo by přitom být problémem jednoduše dosáhnout původní naleštěné podoby, ovšem za nemalý obnos peněz.

Veškeré strasti týkající se odklonu od arkádového pojetí závodů ponese na svých bedrech speciální systém pomocných funkcí, jenž půjde v položkách nastavení vypnout. Každý si má přijít na své, což ostatně platí i u výběru licencovaných vozidel. Setkáme se s řadou známých automobilek, mezi něž patří Honda, Dodge, Audi, Mazda či BMW. V některých případech se bude jednat o kousky staré i čtyřicet let, jež přinesou nostalgický závan do víru luxusních vozítek a předrahých supersportů.

Autoři věnovali kromě původních vozů úsilí tuningovému prvku Autosculpt známému z předchozích dílů. Ten nyní neovlivní pouze vzhled auta, ale také jízdní vlastnosti. Mimo nesčetné množství možností pro usazování spoilerů, křídel a dalších zkrášlovadel přijde řeč na aerodynamiku, zrychlení, váhu, ba i sání na masce ovlivňující chod motoru. Úkol dostat se až na vrchol vítězů v nyní již legálních závodech (ano, pouliční šarvátky přesedlaly do oficiální a neškodné podoby) zkrátka nebude snadný.

Herně ProStreet nabídne k dispozici závody na uzavřeném okruhu s dalšími soupeři, klasické driftování, rychlostní sprint z jednoho bodu do druhého a Drag Race, který dozná přínosných změn. Úprav se rovněž dočká grafická stránka okořeněná perfektními kouřovými efekty a konečně zbavená nerozbitných aut. --DM

INFO

[Žánr] Závody
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.needforspeed.com
[Datum vydání] 3. listopadu 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, WII, DS

TOP3

- Propracovaný model poškození
- Realističtější závody
- Grafika v čele s perfektními kouřovými efekty

JAK SE NAHRÁVALY ZVUKY DO PROSTREET?

Na internetu se objevilo video s ukázkami, jak se nahrávaly zvuky do ProStreet. Propůjčeno bylo několik desítek automobilů, přičemž líbivé zvuky motorů se zaznamenávaly jak v garážích s auty bez kol (maximální zrychlení), tak i v terénu nebo na rovinných plochách (přibližující se a vzdalující vozidlo).

[SAMÝ ŠRÁM]
Takhle to auto můžu hodit rovnou ze skály

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 7–8/07

[DROBKY]

PES 2008 SE OBJEVÍ I NA WII

Když z útrob japonského giganta Konami vyšla tisková zpráva, která oznamovala příchod nového ročníku populární fotbalové série Pro Evolution Soccer, nejednomu majiteli next-gen konzole Wii se v koutku oka uronila slzička. Jako by totiž zmiňovaná společnost na tento herní systém zapomněla. To se však změnilo, když Konami s drobnějším zpožděním potvrdila, že se jmenovaný titul objeví i na nejhravější konzoli. Kompletní výčet všech platforem tak krom Nintendo Wii zahrnuje i PC, Xbox 360, PS3, PS2, PSP a NDS.

--Zdroj: Zdroj: Gpara.com

KUJU SHEFFIELD DVORNÍM SLUHOU TŘETÍHO UNREAL ENGINU

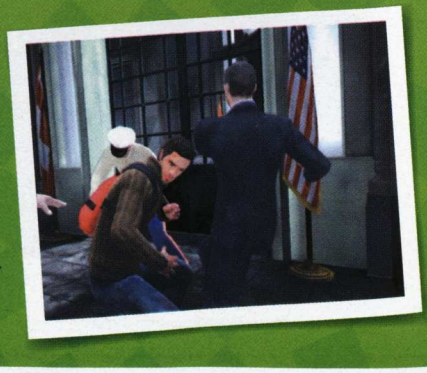
Sheffieldská pobočka ostrovního studia Kuju Entertainment oficiální oznámila své znovuzrození, když si definitivně změnila název na Chemistry. Spolu se jménem však neodešla jen zjevná příslušnost k již zmíněnému vývojářskému soukolí, ale rovněž snaha o tvorbu „zastaralých" her. Nově vzniklé studio se totiž soustředí na práci výhradně s nejnovějším Unreal enginem, a už známe dokonce i jméno prvního chystaného titulu – To End All Wars.

--Zdroj: Firing Squad

JASON BOURNE NA NAŠICH OBRAZOVKÁCH

Společnost Vivendi Games představila zajímavě vyhlížející third-person akci – Robert Ludlum´s The Bourne Conspiracy. Ač by se to mohlo zdát logické, zmíněná hra nebude čerpat z nejnovějšího přírůstku do bournovské série, který má přijít do kin ještě letos pod názvem The Bourne Ultimatum. Místo toho sází na propracovaný první díl, jehož zápletku si tak budou moci hráči vychutnat na vlastní kůži.

--Zdroj: TZ



ZAKLÍNAČ

V posledních letech se vlastní herní obsah řady titulů zmenšuje – doba nutná k pokoření hry je kratší, smrskávají se úrovně, protože jsou detailnější apod. Vývojáři spolu s vydavateli se snaží kompenzovat investici vynaloženou hráčem nejrůznějšími neherními bonusy. Tam, kde západním trhům vládnou předražené sběratelské edice, polská společnost CD Projekt se prostřednictvím svého nadcházejícího díla The Witcher pokusí přinést exkluzivní balení za cenu tak lidovou, že by se cítil zahanben i soubor venkovských tanečníků.

Již standardní verze Zaklínače v plánované ceně 999 Kč bude kromě vlastní hry obsahovat soundtrack, tištěnou mapu světa, plakát, 80stránkového průvodce hrou a 32stránkovou povídku od Andrzeje Sapkowského, autora knižní předlohy. Přihodí-li zájemce na pult pětistovku za sběratelskou edici, prodavač zpod něj vytáhne dřevěnou truhličku ukrývající DVD s dokumentem o tvorbě, tričko, knížku s artworky, pohlednici, sadu sběratelských karet, speciální předmět přímo do hry a jako bonus kovový medailon se znamením hlavní postavy Geralta, stylizovanou vlčí hlavou. Finální, supersběratelská edice za 1 999 Kč pak nádavkem nabídne postavičku Geralta, bestiář s popisem příšer ze hry a exkluzivní koženou podložku pod myš (ta tedy bude v letních parnech pod zpocenou rukou z frenetického klikání pořádně smrdět, pozn. redakce :-)). Vydavatel si vyhrazuje právo na případnou změnu cen, nicméně přesto jde o solidní nabídku, která hravě strčí do kapsy řadu jiných edicí, jež nabízejí navíc tolik plakát nebo soundtrack.

Pokud se tvůrcům již v září podaří naplnit všechny sliby, herní Zaklínač podpůrnou berličku ve formě sběratelských předmětů potřebovat ani v nejmenším nebude. Hlavní návrhář Michal Madej nedávno v rozhovoru pro server Gamespot opět poukázal na dějovou rozvětvenost a možnost volby téměř v každém momentu hry – během interakce s ostatními postavami, ale také při rozhodování, zda některou z důležitých postav zabít, nechat žít nebo jí pomoci. Hráčovy akce povedou ke třem různým zakončením, přičemž ten k nim nebude směřovat naslepo. Novinkou jsou flashbacky, které vždy prostřednictvím krátkého záblesku naznačí, jaký bude mít vliv na příští události ta která odpověď na otázku nebo třeba jakákoliv násilná akce. Madej dále vypichuje, že se nesnaží stvořit RPG bez hranic jako například Oblivion. Ačkoliv budou fantasy oblasti obrovské, aktuální část příběhu hráče vždy ohradí určitým prostorem, ve kterém by se neměl cítit ztracen a který dovolí dostatečně silné vedení propracovanou příběhovou linkou. Nuže, nyní již jen chybí flashback prozrazující, k jakému konci přivede naši peněženku ta která sběratelská edice. --MS

TOP3

- Dospělé fantasy plné krve
- Důsledky hráčova jednání a flashbacky
- Exkluzivní balení za přijatelnou cenu

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] CD Projekt
[Vydavatel] Atari
[Homepage] www.thewitcher.com
[Datum vydání] 25. září 2007

PLATFORMA: PC

TOP 10

NEJHNUSNĚJŠÍCH HLAVNÍCH HRDINŮ

Ve hrách se většinou ujímáme role anatomicky dokonale tvarovaných hrdinů nebo krásných amazonek, jen občas povolí návrháři uzdu umírněnosti a pustí na obrazovky entity, které by hráč na rodinnou nedělní večeři rozhodně nepozval. Kteří hnusáci jsou ti nejslavnější?

[1] STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE (2005)

Pokud kdokoliv představuje pro své okolí v rádiu sta metrů biologickou hrozbu, čelist mu balancuje na uhnitých cárech kůže a ve vnitřnostech kvasí plyny, před kterými smekají i zbraně hromadného ničení, těžko se může hlásit na soutěž miss krásy. Rozevlátý Stubbs jednoznačně vítězí v odpudivosti.

[2] EARTHWORM JIM (1995)

Ačkoliv je Jim zachráncem galaxií a především krav, nemilosrdní tvůrci jej obdařili jednou nezvratnou vlastností – je totiž žížalou, které nepomůže ani make-up, aby se zbavila puncu slizkého článkovce. Chudák Jim se alespoň nasoukal do supermoderního skafandru, ze kterého se občas vytáhne a mává sebou.

[3] BIOFORGE (1995)

Jednu chvíli poklidně cestujete galaxií, pak vás unesou fanatičtí členové skupiny Mondites, a když se probudíte, visí z vás cáry tkáně propletené mezi ocelovou kostrou kybernetického monstra. Bioforge je jakousi sci-fi parafrází Frankensteina a zároveň jednou z nejatmosferičtějších cyberpunkových her.

[4] GIANTS: CITIZEN KABUTO (2000)

Ačkoliv Giants umožňovali hrát za krásnou vodní vílu a vizuálně neutrální Marťany, druhou stranu mince představoval nechutný obr Kabuto, kterého hráč provázel úrovněmi od jeho dětství. V průběhu misí Kabuto rostl, žral dotěrné nepřátele a zadupával je do země. Inu, žádné vytříbené chování!

[5] KINGDOM O' MAGIC (1996)

Vynikající parodie Pána prstenů i dalších fenoménů představila na jedné straně sličnou hlavní hrdinku v latexových kozačkách, s ní však kontrastovala druhá hratelná postava zeleného ještěra Thidneyho. Dokáže ve vší své hnusnosti zachránit království a rýpnout si do všech klišé fantasy žánru?

[6] SCRAPLAND (2004)

Novinář D-Tritus není vyloženě odpudivý, je jen… jiný. Při chůzi chrastí, při česání si musí pomáhat elektrikářským náčiním a svou dívku v chladných večerech obyčejným objetím jen tak nezahřeje. Je to zkrátka robot se vším všudy. Tedy i s něčím navíc – bystrým postřehem a neopakovatelným charakterem.

[7] SPIDER-MAN 3 (2007)

Pavoučí hrdina sice většinu populace neodpuzuje, nicméně arachnofobici jsou nuceni při každém vystřelení pavučiny z jeho zápěstí vykopat třímetrový bunkr a skrýt se do něj, než se vlna popularity Spider-Mana převalí zase o kus dál. Síla fenoménu však naznačuje, že takto postižení jedinci jsou jednoznačně v menšině.

[8] NORMALITY (1996)

Při návrhu Kenta, hlavního hrdiny ztřeštěné agentury, si vzali designéři jako předlohu řadového hipíka, domácího povaleče, opilce, absolutního nešiku a veřejnou toaletu. Výsledek? Entita, která je schopna rozmlátit cokoliv, co jí přijde do zorného pole, jen díky myšlence „že to zřejmě bude dobrá zábava."

[9] WARHAMMER: MARK OF CHAOS (2006)

Hrdinní bojovníci Impéria v mohutných brněních stojí na jedné straně, nicméně proti nim nastupují zrůdy Chaosu v té nejděsivější podobě. Vydrží hráč pohled do znetvořené tváře, respektive tváří jednoho z mnoha generálů pekelných hord?

[10] ZAMĚSTNÁNÍ

Může vám šéfovat samotná materializace veškeré krásy vesmíru, ovšem tak či tak se z komandujícího nadřízeného brzy stane mnohachapadlá obluda, která zaujme místo v nejčernějších nočních můrách. Pro nás to samozřejmě neplatí, v Doupěti se máme všichni rádi (vid, Honzo :-))!

OBSCURE II

Dobrých survival hororů není nikdy dost, zvláště když na ně má v posledních letech monopol japonský Resident Evil. Ten se však potácí ve vlastní síti konverzí čtvrtého dílu, páté dobrodružství je v nedohlednu, a tak se milovník strachu a napětí chytá nemrtvého stébla v podobě pokračování rozporuplně přijatého thrilleru Obscure z roku 2004. Tehdy jinak kvalitní titul zašednul především díky nepříjemné kameře, ovládání a plytké výpravě pohřbené krátkostí. Samotný nápad mystické akce zasazené do komplexu školních budov s partou vyděšených studentů v hlavní roli se však povedl a výše zmíněné nedostatky mají tvůrci šanci snadno napravit.

Druhý díl navazuje na jeho předchůdce a zavádí nás znovu na půdu vysoké školy, kam se po událostech z minula vrátila skupina přeživších teenagerů. Nebude to však trvat dlouho a studenti naleznou v jedné z odlehlých zahrad školního areálu podivnou rostlinu, která obrátí jejich životy naruby. Hráč se bude opět s brokovnicí a dalšími zbraněmi permanentně zacílenými na prostor před sebe pomalu šourat prázdnými chodbami školy a pořádně se lekat, jakmile se koridory rozhodnou přestat býti prázdnými. Proti zrůdám vyřeznuvším kdoví odkud však na rozdíl od jiných survival hororů nebudeme stát sami. Po boku nám vždy bude jeden počítačem řízený protivník naverbovaný ze šestice hratelných postav, mezi kterými bude možné bez omezení kdykoliv přepínat. Kdyby se snad hráč bál i vedle umělého kamaráda, může pozvat známého z masa a kostí, jemuž bude dovoleno v jakýkoliv okamžik vyprávění přisednout ke klávesnici a chopit se druhé postavy v kooperativní hře.

Autoři neslibují pouze vylepšené ovládání, proměnou projde i scénář, který by měl nyní být napínavější a jít ruku v ruce s návrhem prostředí. Počáteční světlé chodby a učebny budou (de)gradovat v pochmurné zapomenuté části komplexu obsazené tmou a jejími monstrózními obyvateli, takže bychom si buď měli přibalit baterku nebo náhradní spodní prádlo. Navrátí se i drobné hádanky typu pospojování rozstříhaných drátů elektrického okruhu. Obscure II má na neudržovaném poli svého žánru otevřený prostor, a tak doufejme, že jej obdělá pořádným pluhem a ne motyčkou, jež tak tak zvládne ukopnout hlavu nemrtvé mumii. --MS

INFO

[Žánr] Survival horor
[Výrobce] Hydravision Entertainment
[Vydavatel] Playlogic
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007

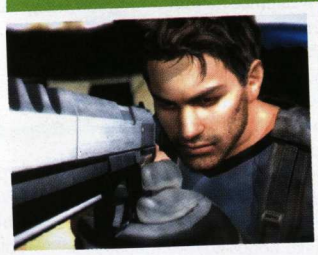
PLATFORMA: PC, PS2, WII

TOP3

- Odstranění chyb z prvního dílu
- Kooperativní hra
- Monstra číhající na školní půdě

CO NA TO RESIDENT EVIL 5?

V pokračování slavné série hraje roli tlející zombie. Od ohlášení v roce 2005 o sobě dalo hráčům vědět pouze to, že bude využívat nejmodernějších technologií Xboxu 360 a PS3, zombie budou rychlejší a mnohem nebezpečnější než jejich klasický šouravý archetyp a celá hra naváže na třetí díl, a rozšíří tak známý zombie svět dalším kusem příběhu. Věříme, že tvůrci budou do vydání v roce 2008 sdílnější.



[DROBKY]

NA RYBY S NOVÝM NINTENDEM

Jste-li vášnivými rybáři, ale nákup bílé konzole Nintendo Wii vás dopředu připravil o tolik potřebný čas, nemusíte zoufat. Vývojářské studio Core Gamer ve spolupráci s Aksys Games se rozhodlo zachránit všechny zlenivělé fanoušky rybolovu a jejich oblíbenou činnost jim naservírovat až do obýváku. Prostřednictvím titulu Hooked! Real Motion Fishing si tak budete moci užít nefalšovaného zápolení s rybami, přičemž nebude chybět ani ovladač ve tvaru rybářského prutu.

--Zdroj: Shacknews

KRÁLOVSTVÍ ZVÍŘAT HLEDÁ NOVÉHO VŮDCE

Již dříve ohlášená bojovka Hail to the Chimp na sebe znovu upozornila, když její tvůrci – Wideload Games – přislíbili, že se hra objeví kromě Playstationu 3 i na konzoli od Microsoftu. Všichni majitelé Xboxu 360 si tak po vzoru zastánců třetího Playstationu budou moci naplno prožít průběh politického boje mezi jednotlivými zástupci zvířecí říše poté, co se dlouholetý král všech zvířat (lev) uchýlí po vynucené rezignaci do ústraní.

--Zdroj: TZ

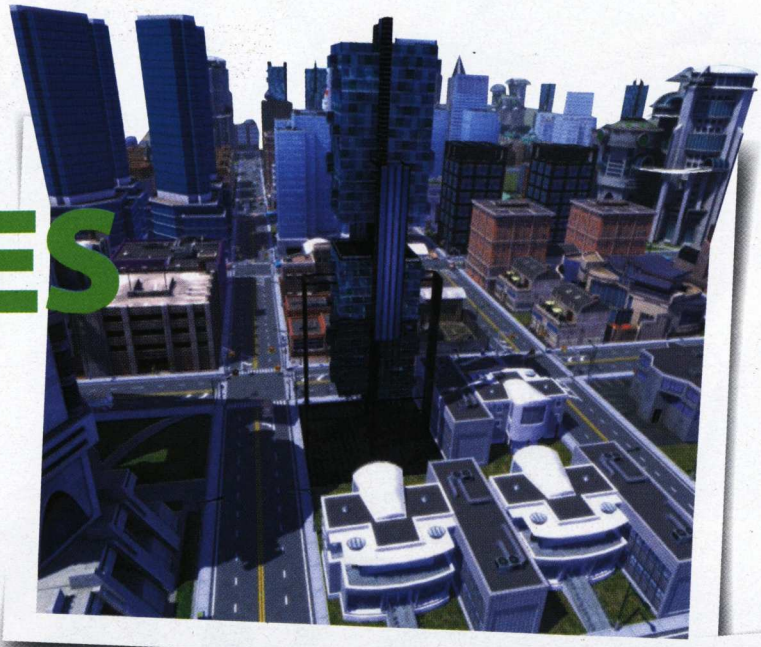
EVE ONLINE HVĚZDOU TELEVIZNÍHO POŘADU

Populární vesmírná MMO hříčka EVE Online se jako jedna z prvních, ne-li úplně první, může pochlubit vlastním televizním pořadem. Prostřednictvím internetových stránek fanouškům z celého světa zprostředkovává nejnovější informace ze hry, stejně jako spoustu zajímavých rozhovorů. Ať už s hráči, či s vývojáři. Ty z vás, kteří skáčou radostí, jsem nucen zchladit, neboť EVE TV je a bude službou nadstandardní, a tudíž placenou.

--Zdroj: Homepage

YUKI - VŽDY SPRÁVNÝ SMĚR!
50 Whip 4T
50 Race
... takže je vlastně jedno, jakou si koupíte.
27.990 Kč
a nebo jen za 1.085 Kč měsíčně*
*/36 splátek při akontaci 10%, RPSN: 42%
50 Rally II.
50 Shotgun
tel.: 267 184 740 | prodej@yuki.cz | www.yuki.cz
YUKI

SIMCITY SOCIETIES



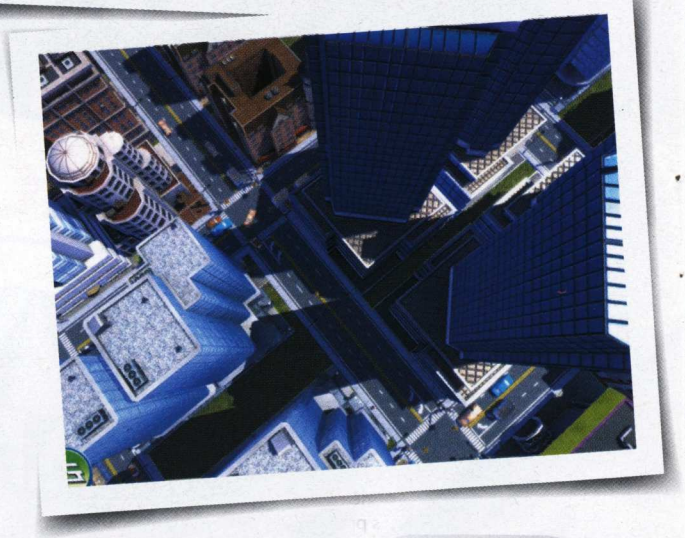
Když před dvěma měsíci zahraniční magazín Games for Windows uvedl, že chystá odhalení pokračovatele jedné z nejstarších a nejvýznamnějších herních sérií všech dob, málokdo by vsadil klávesnici na SimCity. Vždyť již čtvrtý díl z roku 2003 ukázal, že sebegeniálnější koncept budování města nelze recyklovat donekonečna – sérii začal docházet dech. Otec fenoménu Will Wright pozvolna přešel k The Sims a připravované novátorské strategii Spore, nicméně plány na pokračovatele řady nejuniverzálnějších budovatelských her již několik let okupovaly rýsovací prkna návrhářů z Electronic Arts a pořádaly pravidelné mejdany uvnitř hlavy viceprezidenta firmy Roda Humbleho.

EA postupem času seznala, že myšlenka Societies by až příliš vybočila z řady původních titulů a žádala zcela nový přístup k problematice, a tak byl projekt pozastaven. Až do doby než Humble, ponořen do jednoho ze svých mozkových simáckých rautů, na losangeleské výstavě E3 narazil na práci vývojářského týmu Tilted Mill. Autoři novodobých budovatelských her Children of the Nile a Caesar IV byli těmi pravými osobami s otevřenou hlavou, kdo měl šanci zpracovat SimCity neotřelým způsobem s ohledem na požadavky současného hráčského spektra. Základní kámen Societies byl položen a právníci EA se čile pustili do sepisování smluv.

Lidé nechtějí překombinované strategie s hromadou tabulek a voleb, přičemž přesně tím bylo SimCity 4. Cílem dnešních budovatelských strategií v podání studia Tilted Mill je nepřímou, ale zábavnou formou ovlivňovat dění na obrazovce a potažmo i životy virtuálních občanů. Ti již nereagují pouhým strohým údajem, zda jsou naštvaní a neplatí daně nebo dosahují sociální extáze z osmdesáti tří procent své existence, ale pomáhají vytvářet opravdový dojem ze života ve městě, chovají se jako reální lidé, a když je hráč naštvaním zvýšením daní, jsou schopni večer vyrazit do hospody a opít se nad bezútěšnou situací. To je premisa SimCity: Societies – oprostit se od neosobních statistik a soustředit se na stovky a tisíce občanů, kteří jsou spolu se svou povahou základní stavební jednotkou každého města.

TOP3

- Větší důraz na obyvatele města
- Město se může vyvinout mnoha směry
- Posun série k zábavnosti na úkor simulace



V České republice ponese lokalizovaná krabice se hrou přízvisko Společnost. Jakou komunitu ve svém městě hráč vybuduje, bude zcela na něm. „Když jsme přemýšleli o tom, jakým směrem by se mohlo SimCity vydat, podivili jsme se, proč se od sebe jednotlivá města tak liší. Jaký je například rozdíl mezi Paříží a Mekkou? Očividně jde o kulturu a společnost," prozradil Humble v jednom z prvních rozhovorů o Societies na stránkách **www.simtropolis.com**. Hráč bude mít možnost ovlivnit vývoj společnosti sérií jednoduchých voleb. Chce například policejní stát ve stylu filmů V jako Vendeta nebo Equlibrium? Pak stačí na budovy osadit bezpečnostní kamery, každý roh ulice opatřit policejní stanicí a vytáhnout daně pekelně vysoko. Občané se nebudou moci bouřit a stanou se z nich mechaničtí roboti dělající svou práci.

Je libo naopak hýřivý život jako v Las Vegas? Prostředky zde na to

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Tilted Mill Entertainment
[Vydavatel] Electronic Arts
[Hom epage] simcity.ea.com
[Datum vydání] Listopad 2007

PLATFORMA: PC

SIMCITY SE VYVÍJÍ!

SIMCITY | SIMCITY 2000 | SIMCITY CLASSIC | SIMCITY 3000 | SIMCITY 4

jsou, mezi výběrem konkrétních budov nechybí bary, noční podniky, kolotoče a kasina! Stačí virtuálnímu měšťanstvu vytvořit podhoubí a ono již samo roztočí své simácké dolary v simulaci života. „Zjistili jsme, že když se zaměříme na sociální a kulturní aspekty ve společnosti, můžeme vytvořit mnoho rozmanitých a báječných měst," dodává Humble. Rozvážným stavěním budov a následným jemným pošťuchováním obyvatel k určitým činům bude možné vystavět jak hypermoderní přetechnizované megalopole, tak zelená městečka snažící se o splynutí s přírodou a s dřevěnými domky v korunách stromů.

Aby bylo možné zaměřit se blíže na občany a učinit to zábavnou formou, autoři nebyli nuceni jen ořezat řadu prvků z původní matrice SimCity, která žije nezměněna již osmnáct let, ale pořádně ji vykostit, pokrájet a rozemlít na kaši. Societies již neumožňují vyznačit kus volného území jako obytnou nebo průmyslovou zónu, na které se stejně jako dříve začnou samovolně rozrůstat náhodně generované budovy. Zde pokládá specifické typy staveb sám hráč. Proti tomuto činu se zvedla ostrá vlna kritiky z řad skalních fanoušků série, ovšem posun k novým metám je z hlediska inovace žánru nutný a mimoto s sebou nese i řadu příjemných faktorů. Hráč již nebude muset v roli kopáče pokládat vodovodní potrubí ke každé stavbě a dokonce i dodávka elektřiny bude automatizovaná. Societies jednoduše chtějí odstranit většinu mechanických činností a soustředit se primárně na růst města v čele s jeho občany.

„Odložit nudu o stovky hodin od prvního spuštění hry," zní cíl autorů. S repertoárem tří set padesáti unikátních budov mají šanci jej dosáhnout. Zpočátku si bude hráč moci vybrat pouze z přibližně patnácti procent staveb, přičemž ty další se mu odemknou jednak podle stylového směrování města (venkov versus Las Vegas), ale také za plnění desítek herních úkolů, jež budou návrháři předem připraveny. Uvnitř každého města existuje šest druhů tzv. sociální energie, jako bohatství, poslušnost či spokojenost, přičemž na poměru těchto statistik bude přímo záviset další vývoj událostí.

SimCity: Societies využívají upravený engine her Children of the Nile a Caesar IV. Výsledný obraz zpočátku vypadá ploše, nicméně horizont se brzy hustě zaplní detailně vymodelovanými budovami a především Simáky s jejich automobily. Z dosavadních ukázek překvapuje variabilita staveb. Venkovské sýpky s dýňovými záhony, výběhy pro koně a traktory střídají vzdušné mrakodrapy nebo naopak těžké stavby komunistické architektury, pokud se hráč rozhodne vtělit do role diktátora vyznávajícího rudou barvu a vize George Orwella. Vedle toho bafají grafickými efekty komíny průmyslových čtvrtí a blikají poutače McDonaldů lákající Simáky. Nechají se zlákat i hráči? --MS

TOP 10
NEJVĚTŠÍ HITY ZAČÁTKU LÉTA
HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ
1 TRACKMANIA UNITED 799 Kč SMS: TMU TEXTY
2 WILDLIFE PARK 2 999 Kč SMS: WL2 DABING
3 TUNGUZKA – Přísně tajné 799 Kč SMS: TUN TEXTY
4 PARAWORLD 999 Kč SMS: PAR DABING
5 Sherlock Holmes - PROCITNUTÍ 799 Kč SMS: SHP TEXTY
6 NÁVRAT NA OSTROV POKLADŮ 799 Kč SMS: OSPO TEXTY
7 ANNO 1701 999 Kč SMS: ANN TEXTY
8 SILVERFALL 999 Kč SMS: SILVF TEXTY
9 RUSH FOR BERLIN 999 Kč SMS: RFB TEXTY
10 32ND AMERICA'S CUP VS 5 599 Kč SMS: ACUP NÁVOD
SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz
Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D707, Kód hry, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ
SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS poslané z internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o., Eliášky Přemyslovny 433/33, 156 00 Praha 5, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz
inzerce »

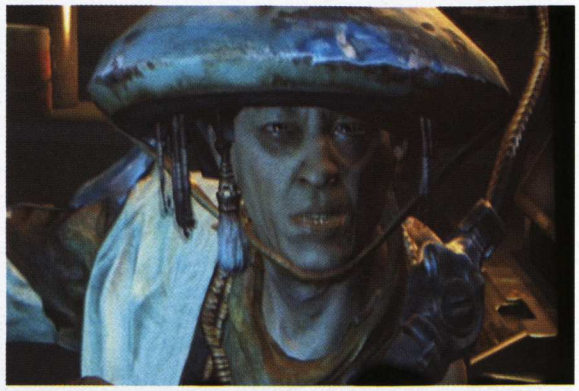
ID TECH 5 ENGINE

TOP3
- Další z Carmackových pokrokových enginů
- Zjednodušení tvorby komplexních úrovní
- Bezkonkurenční exteriéry

John Carmack je Leonardem Da Vincim herního průmyslu. Nejenže stál v porodním sále, když z digitálního lůna vyhřezly legendy jako Wolfenstein, Doom nebo Quake, ale vstoupil ve známost také coby tvůrce nejmodernějších herních technologií – enginů a pokrokových grafických algoritmů, jež se používají i mimo říši her. Moderní doba však odsunuje individuality stranou. Tam, kde před patnácti lety zvládl naprogramovat pixelované koridory zámku Wolfenstein jeden zaměstnanec firmy id Software, dnes nastupují stohlavé týmy grafiků a lidí píšících skripty nebo samotný kód, aby po letech tvrdé práce vdechly život realistickým exteriérům se, členitostí indické džungle. Přestože Carmack na komerčním poli se svým posledním enginem Doom 3 neuspěl (technicky toho mnoho nového nepřinesl), nepropadl se do hlubin řadových vývojářů, znovu obléká chirurgické rukavice a jme se přivést na svět elektronické dítě, jež ho má opět vyšvihnout nad davy.

Přínos nového enginu id Tech 5 (tedy pokračovatele řady technologií Wolfenstein 3D, Doom, Quake a Doom 3) tkví především ve zjednodušení tvůrčího procesu při návrhu a realizaci obrovských, členitých úrovní, jaké jsou vyžadovány moderními hrami. Když dnes chce herní tým vytvořit komplexní úroveň využívající nejpokročilejší efekty, musí nakoupit zásoby, obstarat si dav programátorů a s příslibem tučného výdělku je zavřít na několik měsíců do bunkru s rituálními pentagramy na stěnách. Id Tech 5 si klade za úkol situaci simplifikovat, dát autorům do rukou takové nástroje, aby mohli vytvořit rozsáhlou úroveň během několika hodin.

Carmack podepírá svá prohlášení technologickým demem, jež na nejnovějších počítačích Macintosh v reálném čase zobrazuje rozsáhlý kaňon ne nepodobný tomu, po kterém se prohánějí turbínové kluzáky v první epizodě Hvězdných válek. Ohromné prostředí bylo vytvořeno Carmackovým týmem během pouhých deseti dnů, přičemž výsledek se vizuální kvalitou plně vyrovná i očekávané grafické pecce Crysis. Klíčem k úspěchu je nová práce enginu s texturami, která částečně využívá prvky technologie MmegaTexture, jež bude uvedena v nadcházející akci Enemy Territory: Quake Wars, a současně odstraňuje omezení dané pamětí pro textury na grafických kartách. Již žádné rozpliz-lé, opakující se povrchy namapované na objektech! Úroveň v ukázkovém videu byla pokryta dvaceti gigabyty jedinečných textur, které dle Johnových slov dokážou, aby byl každý kousek skály nebo písečné cesty unikátní nejen neopakovatelnými křivkami zvětralého povrchu, ale aby návrháři mohli do povrchu několika kliknutími zakomponovat další prvky, jako je nápis, nebo změnit odstín celého pohoří. Id Software vkládá do zjednodušujících procedur velké naděje – kdo by nechtěl mít svou hru hotovou za polovinu času a nákladů? Engine je tím předurčen na cestu masivního licencování, vždyť již předchozí technologie vydělaly firmě přes jednu miliardu dolarů.



[KOMPLEXNOST] Id Tech 5 engine zvládá nejen exteriéry, ale i postavy

INFO
[Výrobce] id Software
PLATFORMA: PC, MAC, PS3, XBOX 360

Rychlejší vývoj představuje přínos pro tvůrce, ale co hráči? Těm id Tech 5 nabídne nejpokročilejší exteriéry současnosti při zachování co největší plynulosti. Engine zatím bez klopýtání běží na platformě Mac, ovšem Carmack počítá se simultánním vývojem pro PC, Xbox 360 a PS3, přičemž jej hodlá použít ve svém dosud neodtajněném projektu s volnou hratelností, který se odkloní od dosavadní produkce id Software. Nezbývá než žhavit grafické karty a těšit se na E3, kde programátorská legenda odhalí více podrobností. --MS

[PROGAMING]

JAK DOPADL CLANBASE EUROCUP XV?

Měsíc s měsícem se opět sešli a za námi je další Clabase Eurocup, tentokrát s pořadovým číslem 15. Tento ročník se do soutěže dostalo hned 16 týmů, z nichž polovina byla pozvaná a polovina si musela své místo v turnaji vybojovat. Ačkoliv jsme měli v kvalifikaci i domácí zástupce z Team Infrag, ti se bohužel do výběrové šestnáctky nedostali. Na stupních vítězů nakonec skončil evropský výběr z Evolve gaming, na druhém místě Němci z Pro5 a jako třetí pak Britové z TLR.Sports.

DRAMHACK ZNÁ SVÉ VÍTĚZE

Minulý měsíc proběhl ve Švédsku další ročník dnes již legendárního DramHacku, na němž se každoročně střetávají ti nejlepší hráči strategie Warcraft III. Mezi nimi samozřejmě nechybí světové špičky jako zástupci z korejských klanů typu MeetYourMakers. Mezi tuto světovou elitu se dostal i dlouhodobě domácí nejlepší hráč Giacomo, který se mezi světovými esy předvedl v relativně dobré kondici. Nakonec sice skončil až na 7. až 8. místě, ale i to je úspěch. A kdo obsadil bednu? První skončil Korejec MYM|Moon, druhý jeho týmový kolega MYM|Lucifer a třetí Nor 4K^Creoluphus.

PROGAMEŘI NA ESPORT.TV 24/7

Pokud je vám blízký progaming a chtěli byste se dívat na televizi, která je zaměřená čistě na toto herní odvětví, máte možnost naladit na internetu novou televizi s prostým názvem Esport.tv. Televize je umístěna na adrese www.esport.tv a je rozdělena do pěti tematických sekcí: hry, hardware, životní styl, progaming a komunita. Televize vysílá nejrůznější zajímavé záběry 24 hodin denně 7 dní v týdnu. Takže nemáte-li zrovna co dělat nebo v televizi není nic, co by vás zaujalo, není nic snadnějšího, než si tuto progamingovou stanici spustit.

esport.tv

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Jak se jen vymanit z bolestného sevření noční můry, která není jen pouhým snem? Uplynuly necelé dva roky od událostí z temné akce Condemned: Criminal Origins, která strhla hráče do víru děsuplných násilností. Ethan Thomas, tehdejší agent FBI pátrající po příčině rostoucí kriminality v bezútěšném městě, se z nich však dodnes pořádně nevzpamatoval. Přesto je nyní jako zlomený muž znovu povolán do služby, aby prošetřil zmizení svého bývalého kolegy, snad ve snaze dohledat odpovědi na dosud nezodpovězené otázky z prvního dílu.

Promyšlený příběh má konečně doznat plného rozuzlení, v případě pokračování s podtitulem Bloodshot opět doprovázeného notnou dávkou krve. Brutality se autoři ze studia Monolith (Blood, F.E.A.R. a další) očividně nebojí a v podání zcela nového soubojového systému hodlají poposunout laťku krvavosti ještě o stupeň výš. Za použití speciálních komb, nyní rozdělených na obranné a útočné, se hráči dostane mnohem více možností, kterak nepřátele zneškodnit. Mimo tradičního sbírání předmětů/zbraní v podobě tyčí, dřevěných trámů a nově třeba i skleněných láhví se ke slovu dostanou také kontaktní údery a chvaty, házení kulečníkových koulí a v neposlední řadě i střelné zbraně.

Vzhledem k tomu, že se hra primárně soustředí na potyčky s chorými násilníky, přejde vyšetřovatelská část se sbíráním důkazů a řešením hádanek z minulého dílu do ústraní. Ve většině případů již nebude přímo nutné analyzovat místo činu k úspěšnému postupu dále, kriminalistické způsoby poslouží pouze coby odlehčení dané situace a nástroj ke smysluplnějšímu pochopení děje. Bloodshot navíc slibuje větší nelinearitu a možnost volby dalšího postupu úrovněmi. V žádné z vybraných alternativ byste však neměli být ochuzeni o nic důležitého.

Přislíbený multiplayer jak ve verzi pro Xbox 360, tak PS3 přinese ryze akční, adrenalinový zážitek. Dočkáme se několika herních módů, mezi něž se zařadí deathmatch, naopak kooperace byla v jednom z rozhovorů s tvůrci promptně zavrhnuta. Změn dozná i grafické zpracování s vylepšenými stíny a upravenými shaderovými či HDR efekty. Prostředí budou vypadat mnohem pestřeji a podle všeho v nich nezavítáme pouze do interiérů, ale také do vnějších lokací – velké úsilí je věnováno vyladění enginu tak, aby Bloodshot běžel co nejlépe na obou zmíněných konzolích ve všech typech prostředí. --DM

TOP3

- Nový systém soubojů
- Nelineárnost
- Multiplayer

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Monolith
[Vydavatel] Sega
[Homepage] www.lith.com
[Datum vydání] Duben 2008

PLATFORMA: PS3, XBOX 360

WCG.FIFA 07 1V1

Kvalifikace na herní olympiádu World Cyber Games jsou v plném proudu a téměř pořád běží soutěže ve hrách, díky nimž si můžete zajistit své místo na této prestižní události. Jedním z posledních byl druhý turnaj ve hře FIFA jeden na jednoho. Na ten se do heren PG Cyber Café dostavilo 61 hráčů, kteří byli rozděleni do 12 skupin. Hrálo se jak o peněžité ceny, tak i o body na postup na WCG. Turnaj to byl napínavý až do posledních minut, kdy se podařilo zvítězit hráči s nickem Brezka, který ve finále porazil Subika. Gratulujeme!

NÁRODNÍ B-TÝM MÁ ŠPATNOU MORÁLKU

Na konci minulého měsíce měl proběhnout druhý odvetný zápas našeho národního B týmu s B týmem Ukrajiny. Zatímco první zápas proběhl víceméně bezproblémově, v druhém odvetném svému soupeři ukázali, jak špatnou mají naši hráči morálku. Na zápas se totiž dostavili pouze dva naši zástupci, z nichž jeden byl nehrající kapitán Err0r a druhý pak hráč s nickem Ondrasek. Nikdo přitom předem svou neúčast neoznámil, což na český tým nevrhlo zrovna nejlepší světlo. Výsledkem celé věci je dočasné pozastavení národních turnajů B týmu a započetí náboru nových, spolehlivějších posil.

KANADSKÝ TÝM EG OBMĚŇUJE SESTAVU

Tým Evil Geniuses není na světovém poli žádným nováčkem. Ve svém kádru má celou řadu kvalitních hráčů CS, a nikoho proto nepřekvapilo, že se mu podařilo kvalifikovat do první sezóny velkolepé soutěže Championship Gaming Series. Všichni její účastníci museli smluvně potvrdit, že se nebudou účastnit jiných soutěží, proto management týmu Evil Geniuses hledal nějakou náhradu. Nakonec se mu to podařilo a výsledkem je nová kanadskoamerická skvadra ve složení Erik „da bears" Stromberg, Charlie „cbz" Pyo, Ian „royle" Royle, Robert „blackpanther" Tyndale, Austin „cole" Townley a Jesse „quickshot" Stevenson.

NA CO SE TĚŠÍ...

Hlavně už žádné onlinovky!

MARTIN DEMIGER

STARCRAFT 2
[PC] [1. čtvrtletí 2008]

Můj oblíbený herní žánr? Strategie. Má nejoblíbenější hra? Starcraft. Dokážete si proto jistě představit, jak jsem vyváděl, když bylo oznámeno pokračování tohoto legendárního titulu (umí lidé z Blizzardu vůbec nějaké jiné?). Starcraft 2 slibuje akčnější a rychlejší bitvy, větší důraz na těžbu surovin a použití mnoha rozdílných jednotek z řad tří frakcí. Na začátek příštího roku si beru dovolenou!

CRYSIS
[PC] [Září 2007]

Tvůrci Far Cry již nějakou dobu pracují na novém titulu. Podobnost názvu s předchůdcem jistě není náhodná – opět se setkáváme s atraktivním tématem tropického ostrova. S možnostmi moderních technologií se však herní svět dočká mnoha vylepšení – má být podstatně větší a otevřenější. Také z nepřátel by se měli přes noc stát prudce inteligentní bytosti. A kdyby vám nestačily boje s obyčejnými lidmi, jsou tu ještě mimozemšťané se svou invazí.

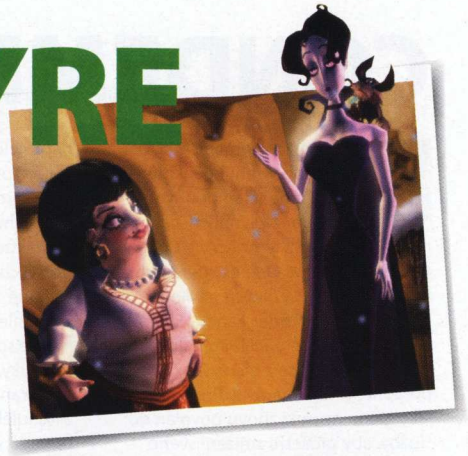
BIOSHOCK
[PC, Xbox 360] [Srpen 2007]

Bioshock je jedním z mála titulů, u nějž hráči s nadšením vyhlíží každý nový obrázek. To se jim bohužel nedávno vymstilo a většina pozorných fanoušků skoro dostala infarkt. V případě posledních screenů totiž nešlo o dodatečně upravené výtvory vývojářů, ale o skutečné záběry ze hry, které zdaleka nevypadaly tak báječně. Přesto se na Bioshock těším – potenciál není v grafice, ale v otevřené hratelnosti. Budeme vrženi do herního světa se slovy „dělejte si, co chcete". Jen blázen by takovou výzvu nepřijal!

FABLE 2
[X360] [1. čtvrtletí 2008]

První díl Fable zdaleka nedopadl podle očekávání, a přesto šlo o vynikající hru. Slibovaný druhý díl by už měl být dokonalý, a vzhledem k tomu, jak si Peter Molyneux sypal na hlavu popel po vydání prvního dílu, ani mu nic jiného nezbývá. Na rozlehlý herní svět jsme u RPG zvyklí, zde však dodají autoři obrovskému prostředí také věrohodnost. Jak? Řadou postav chovajících se zcela nezávisle na vás (anebo přesně naopak, pokud jim něco zlého provedete) a několika zásadními novinkami (možnost výběru pohlaví hlavního hrdiny, výchova psa, sex mezi herními postavami).

VAMPYRE STORY



Není to tak dávno, kdy kreslená adventura Vampyre Story našla vydavatele a z polomrtvého projektu se takřka přes noc stal potenciální svatý grál všech adventuristů, který měl vzkřísit slávu starých point & click her od LucasArts. Z dílen studia Autumn Moon nyní vyklouzlo na veřejnost několik nových obrázků, jež skutečně potvrzují, že se hra stylově vydává ve šlépějích legendární komické adventury The Curse of Monkey Island. Není divu, spoluautorem obou her je totiž Bill Tiller, kapacita v oboru, která procitá z tvůrčího důchodu, strhává s sebou další bývalé zaměstnance LucasArts, jako například scénáristu Davida Harrise, a společně se snaží ukázat současnému publiku, jak se hrálo za starých časů.

TOP3
- Odkaz The Curse of Monkey Island
- Všudypřítomný humor
- Kouzelná grafika

Vampyre Story vypráví obskurní příběh operní zpěvačky Mony de Laffite. Do ní se zamiloval upíří lord Shrowdy von Kieffer a s cílem udělat z ní svou nemrtvou nevěstu zabodl své tesáky do jejího útlého krku. Mona má však pro strach uděláno a od zakrslého upíra se rozhodně nenechá komandovat. Dává se dohromady s cynickým netopýrem Frodericken a společně se vydávají na cestu za svobodou. „Mnoha lidem hra připomíná Monkey Island, pouze s hororovou tématikou namísto pirátské," říká Tiller. Skutečně, ačkoliv má být hra ve své podstatě unikátní s neotřelým grafickým stylem vycházejícím z děl Tima Burtona a kreseb amerického umělce Edwarda Goreye, nalezneme zde řadu spojujících prvků, zejména co se týká humoru.

Parodie a nadsázka bude patrná na každém kroku. Zavítá-li hráč například do stájí, najde v nich zoufalého koně s obdobou klasické policejní botičky na kopytě. Jiný příklad vtipu se nachází přímo v Monině ložnici. Jelikož je upírka, nemůže vidět svůj odraz v zrcadle, a tak je nucena pro účely každodenního fintění přetáhnout přes rám balicí papír a načmárat na něj svůj portrét.

Adventura Vampyre Story měla být původně celá černobílá, aby připomínala temnou grotesku, ovšem když grafici vybarvili první ručně kreslené pozadí, bylo jasno. Hra vizuálně připomíná The Curse of Monkey Island každým coulem a s dnešní dobou ji spojují pouze polygonové postavy zapadající do dvourozměrného světa. Ten bude rozdělen na tři akty. První se odehrává na hradě Shrowdyho a jeho matky Vasilie v Draxsylvanii, ve druhém se Mona vydá do ponurého městečka Vlad's Landing, načež se tragikomické dění završí návštěvou sídla tajemného doktora Rigy Mortise. V této části se již herní řetězy rozváží naplno a vedle řešení spousty hádanek bude možné v určitých pasážích ovládat i netopýra Frodericka. Příběh upírky má být po letech vývoje vydán již tento rok, držíme křídla, ať se to tvůrcům podaří. --MS

INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] Autumn Moon Entertainment
[Vydavatel] Crimson Cow
[Homvepage] www.amegames.com/vs
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

BIOSHOCK

Jen několika věcem v historii se podařilo vybudovat skálopevný kult. Hitlerovi, Coca-Cole a koncovce -shock. Nicméně i kdyby se Bioshock nejmenoval podobně jako jeho duchovní předchůdce System Shock, i tak by hráči nalezli pokrevní vztah mezi oběma tituly. Přistupme k problematice nejočekávanějšího akčního RPG letošního léta stejně jako její tvůrci z týmu Irrational – bez obalu a syrově.

Hráč je bezejmenným pasažérem ve vlaku strhujících událostí od chvíle, kdy se zřítí na palubě letadla doprostřed širého moře. Jaké štěstí, že s ním vlny mrštily o opuštěný maják, v jehož ponurém sklepení parkuje zaprášený batyskaf, který hráče po přehození několika archaických páček unáší do zapomenutých hlubin mokrého podsvětí. Během cesty se hráč z dobového videa dozvídá, kam to vlastně míří. Vynořivší se silueta obrovského komplexu se jmenuje Rapture, utopické město, jež bylo v tajnosti postaveno fanatickým vědcem Ryanem pro pohádkový život světové elity bez utrpení válek. Pak se objevil strom. Strom v podobě podmořské laboratoře, ze kterého badatelé utrhli rajské jablko

[Jméno] Big Daddy
[Výskyt] Limitovaná edice hry Bioshock
[Výška] 15 cm
[Materiál] Ručně barvený plast
[Sourozenci] Dokument z tvorby, soundtrack a kovová krabice

převlečené za tajemnou látku Adam měnící obyvatele Rapture v nadlidi závislé na nové droze. Touha po Adamovi, konflikty, kolaps a mrtvé ticho nad městem, které naruší až hráč svým neurvalým příjezdem. Atmosféra se syndromem rychle tuhnoucího betonu.

S uplývajícími dny do vydání autoři přitápí pod kotlem novými informacemi, které navěšují na popsané a dnes již notorické zasazení hry pod bezútěšnou hladinu oceánu. Stejně jako v sérii System Shock je hrdina bezejmennou marionetou, za jejíž lanka tahá celý komplex Rapture. Jako první se ozývá tajemná entita Atlas, která hráče uvede do obrazu a v roli mentora udělí několik rad do začátku. „Rána francouzákem do zátylku omráčí většinu protivníků. U támhletoho automatu si lze genetic-ky namontovat elektrický výboj, první z plasmidů, látek propůjčujících speciální schopnosti," hlásá Atlas. Demonstrace tělesné elektřiny je velmi působivá a přispívá celkovému dojmu z mnoha voleb, které hra nabízí. Výbojem lze například paralyzovat splicera, základního protivníka vzniklého mutací a závislostí na Adamu, nebo si počkat, až jich půjde víc přes přilehlou louži (voda prosakující stěnami je všudypřítomná), a pustit proud až do ní. Pak již stačí jen vytáhnout francouzák a utáhnout protivníkům krční obratle. Postupem času se hráč dostane k lepším dovednostem (metání ohnivých koulí, telekineze, teleportace) a zbraním (pistole, samopaly), ovšem Bioshock překvapuje tím, že i na konci se díky volné hratelnosti hráč rád vrátí k profesi elektrizujícího instalatéra, a to nejen kvůli malému počtu nábojů.

Po stránce ovládání se vývojářům podařilo bez chyb skloubit aspekt univerzální klávesnice a myši, konzolového gamepadu i tradičního interface s omezeným inventářem a interakcí s veškerými objekty v okolí. Lze popadnout láhev vodky, převrhnout stůl nebo hodit medvídka do ohně a tím jej zapálit – vše v režii platných fyzikálních zákonů. Jen prosklené stěny komplexu zničit nepůjdou, architektura Rapture je pevně daná, přičemž jen v určitých momentech nám skripty dovolí detonací příček nebo aktivací ventilů zatopit některé místnosti. Vedle zkoumání, střelby a vymýšlení postupů, kterým z rozmanitých způsobů se posunout blíže k srdci Rapture, se zde objeví například i puzzly zakomponované do bezpečnostního systému – zvláště hráč pospojovat hydraulický systém pomocí hadiček mezi body A a B, než se spustí alarm? –MS

TOP3
- Pohlcující atmosféra
- Komplexní prostředí Rapture
- Napínavé vedení hráče dějem

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 7–8/07

INFO
[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Irrational Games
[Vydavatel] 2K Games
[Homepage] www.bioshockgame.com
[Datum vydání] 24. srpna 2007

PLATFORMA: PC, XBOX 360

FIFA 08

Další ročník fotbalové série FIFA se blíží a s ním i tradiční otázka: změní se něco kromě klasicky rozšířených a aktualizovaných statistik spojených s licencí? EA přitakává a kladnou odpověď vysvětluje hned několika argumenty. Podstatného vylepšení se dočká AI hráčů, která bude samostatnější. Protivníci i spoluhráči se mají rozhodovat podle aktuální situace v jejich okolí a budou lépe vyhodnocovat následky své činnosti. Zkraty fotbalistů (útočník snažící se přihrát ze stoprocentní gólové příležitosti apod.) tím ale paradoxně nebudou eliminovány – naopak jich bude díky lidštějšímu chování jednotlivých hráčů ještě více. Realističtější dojem z hraní minimálně stejnou měrou podpoří nová fyzika míče. Již nepůjde o objekt připoutaný k noze hráče, nýbrž o samostatný předmět, jehož chování na hřišti nebude ovlivňovat pouze právě ovládaný fotbalista. Nezanedbatelnou roli navíc sehraje při kvalitě a přesnosti střel vítr nebo i tlak vzduchu.

TOP3
- Samostatnější AI hráčů
- Míč jako samostatný fyzikální objekt
- „Be a Pro" mód

A dál? Samozřejmostí je lehce vylepšený grafický engine (pocítí především majitelé PS3 a X360), aktuální licence (620 týmů z 30 ligových soutěží a necelých 15 000 hráčů) a také přítomnost jedné velké novinky snažící se ke koupi nalákat i majitele předchozích dílů. Tentokrát jde o „Be a Pro" mód, který je obdobou klasické kariéry s tím rozdílem, že nešéfujete celému mužstvu, ale pouze jednomu hráči. Stanete se součástí týmu, budete plnit své fotbalistické úkoly, a pokud s vámi bude trenér spokojený, čeká vás možná i místo v základní sestavě. Jak naznačují předchozí slova, začátky budou těžké a cesta na výsluní trnitá. Ostatně nová FIFA nám musí vydržet až do podzimu 2008. --MD

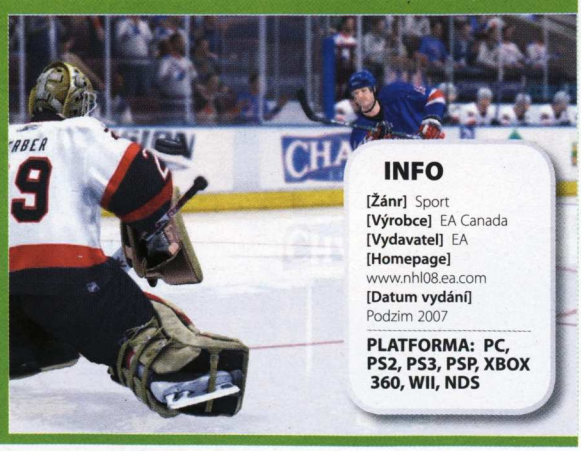
INFO
[Žánr] Sport
[Výrobce] EA Canada
[Vydavatel] EA
[Homepage] www.fifa08.ea.com
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, WII, NDS

NHL 08

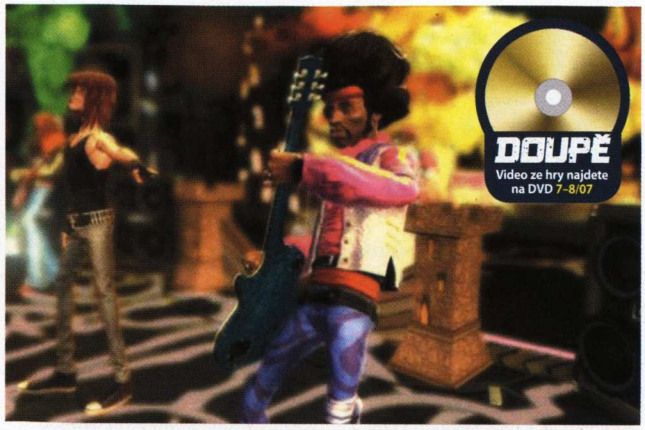
S několikatýdenním odstupem za digitálním fotbalem FIFA se můžeme těšit i na NHL 08. Hokejová nula osmička se na rozdíl od zelenotrávníkového protějšku nesoustředí na novinky, ale pokusí se odstranit chyby předchozího ročníku. Znalci si jistě vzpomenou na nešťastnou funkci „skill stick", která zbytečně odváděla pozornost od bruslení a bránění – veškerá herní činnost byla místo toho soustředěna na správné zacházení s hokejkou. Bruslení nyní opět nabírá na váze a na rozdíl od NHL 07 nebude úspěch závislý pouze na správném provedení blafáku před brankou, ale především na tělesných potyčkách jeden na jednoho. Tvůrci v této souvislosti slibují i reálnější chování puku, kdy bude možné kotouč vyslat bez přihrávky do volného prostoru, a následně se jej opět zmocnit. Výjimkou tedy nebudou situace, kdy si útočník pustí puk mezi nohama obránce a půjde sám na brankáře.

TOP3
- Větší důraz na bruslení
- Nový, volnější systém
- Odstranění technických problémů

Nový, volnější systém najde uplatnění i při obranných činnostech. Defenzivní hra se dočká posílení, takže již nebude nutné spoléhat na jediný způsob, a to stát s ramenem nastaveným směrem k soupeři a riskovat, že vás objede a přečíslí. Možností, jak obrat protivníka o puk, bude více, přičemž mezi nejpoužívanější by i tentokrát měl patřit bodyček. V souvislosti s větším důrazem na realismus ale nepůjde o tak jednoduchý zákrok. Účinnost zásahu bude záležet na úhlu, v jakém soupeře sejmete, a rychlosti obou hráčů. Někdy střetem protivníka pouze odstavíte od puku, jindy ho zbavíte stability a pošlete k zemi, případně na plexisklo mantinelu. Technická stránka jde stejnou cestou jako hratelnost. Snaží se lehce inovovat a namísto větších změn dává přednost opravení chyb z minula. Již žádné trhané animace a kolísající framerate! --MD



INFO
[Žánr] Sport
[Výrobce] EA Canada
[Vydavatel] EA
[Homepage] www.nhl08.ea.com
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, WII, NDS



GUITAR HERO III

Aktivní příznivci hudby, zaostřete na pódium! Třetí díl muzikální simulace Guitar Hero přichází, Harmonix na vývojářské stolici střídají pánové a dámy z Neversoftu a staré plastové nástroje nahrazují moderní kytary známých značek oproštěné od drátů. Čistě old-gen hra se konečně dostává na X360, PS3 a Wii, to vše jsou ovšem změny, jejichž vliv na kvalitu hry není až tak zásadní. Nasnadě je proto otázka, čím jiným kromě římské trojky v názvu a nového playlistu třetí Guitar Hero překvapí?

Nováčci hudební branže ze studia Neversoft slibují přenesení velké části hry do online režimu. Znamená to, že konečně změříme síly s živými protivníky z kteréhokoli světadílu? Ano! Se stejným nadšením bychom měli uvítat i Battle mód, v němž proti sobě budou soupeřit dva hráči tváří v tvář. Podstatných změn dozná i singleplayer, v němž se tvůrci soustředí především na zvýšení obtížnosti. Procházka růžovým sadem nasládlých melodií se tentokrát konat nebude, skladby mají být náročnější a časové limity i tolerance pro stisknutí příslušných tlačítek přísnější. Posunutí laťky obtížnosti se pozitivně promítne také na herní dobu, kterou čeká výrazné prodloužení. Guitar Hero III tak nemá plnit pouze úlohu elektronického baviče při pořádání párty, ale dostatečně pobaví, i když bude hráč doma sám. Doporučujeme však před hraním řádně akusticky odhlučnit pokoj! --MD

TOP3
- Online multiplayer
- Nové bezdrátové příslušenství
- Vyšší obtížnost

INFO

[Žánr] Hudební simulátor
[Výrobce] Neversoft Entertainment
[Vydavatel] RedOctane
[Homepage] www.guitarherogame.com
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: X360, PS3, PS2, WII

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Gabe Newell o rozšíření Steamu

„Máme dlouhý seznam věcí, na kterých pracujeme, abychom umožnili hráčům snadnější připojení a hraní her prostřednictvím služby Steam."

Ačkoliv digitální distribuci nebyla nejdříve věnována přílišná pozornost, trend je jasný. Xbox 360 má svou online službu Live!, Playstation 3 rozjíždí Home a Wii zase využívá WiiConnect24. Steam má ideální pozici, aby zaujal stejnou roli na PC – hráči si pomocí něj budou moci tvořit vlastní stránky, profily, plánovat setkání s přáteli a provozovat mnoho dalších aktivit.

Prezident BioWare Greg Zeschuk o novém RPG

„Jsme nadšení, že můžeme se společností SEGA pracovat na nové hře se Sonicem, jednou z nejvytrvalejších a nepřekonatelných postav herní branže."

Sonic se dodnes objevoval především v koncepčně jednoduchých titulech a zejména za poslední roky jeho hvězda vyhasínala. Co vedlo BioWare v roli autora nejpropracovanějších RPG na PC i konzolích, aby se soustředila na lehce infantilní postavu? Jsme napjati, zda se firmě

podaří Sonicovi vtisknout vážnou tvář, zda se mu budou zvedat statistiky a jestli bude vést s NPC duchaplné rozhovory na sofistikovaná ježčí témata!

Britská komise pro klasifikaci filmů (BBFC) o zákazu prodeje Manhunt 2

„Zákaz jakéhokoliv díla je velmi vážnou akcí, kterou nikdy nebereme na lehkou váhu. Kde je to možné, snažíme se zákazům vyhnout odstraněním kontroverzního materiálu. V případě hry Manhunt 2 to však nebylo možné."

Angličané si ve svých herních životech příliš brutality neužijí. Snad jen, že by Rockstar Games v budoucnu pro Manhunt 2 vyprodukovali modifikaci, která by kompletně překopala jeho náplň. Hráč by obrovskými sekerami odpravoval ne lidi, ale zombie, nedusil by je plastovými pytlíky, ale sladkými lízátky a místo krve by všude cákala zelená břečka. Vždyť už i to se několikrát stalo, jmenujme například upravenou německou verzi závodů Carmageddon.

GRAY MATTER

Spisovatelka, scénáristka a herní návrhářka Jane Jensen, která se nesmazatelně zapsala do historie adventurního žánru sérií Gabriel Knight, se po letech vrací s novým titulem. Ten byl poprvé oznámen již v roce 2003 na výstavě E3. O něco později byl projekt pozastaven a paní Jensen se věnovala tzv. casual, tedy běžným hrám. V minulém roce oznámila, že se na hře opět začalo pracovat, tentokrát již pod názvem Gray Matter.

Příběh GM se odehrává v Oxfordu ve Velké Británii a je vyprávěn očima hned dvou postav. Tou první je mladá pouliční umělkyně Samantha Everest, která se nechá najmout jako asistentka trochu potrhlého neurobiologa Dr. Davida Stylese. Dostane za úkol sehnat mu šest dobrovolníků z řad studentů univerzity, aby se zúčastnili experimentů zaměřených na mozkové vlny. Zpočátku nevinné pokusy však vyústí v řadu neočekávaných událostí nadpřirozeného charakteru, když se Dr. Stylesovi začne zjevovat jeho dlouho mrtvá manželka.

Ve hře si zahrajete za obě tyto postavy a podle kusých informací, které byly zatím zveřejněny, nebude rozdíl jen v hromadě polygonů, které zrovna ovládáte, ale i v samotném stylu herního designu. Zatímco části věnované Samantě budou zaměřené spíše na řešení hádanek a problémů v materiálním světě, Dr. Styles se bude zabývat hlavně tajemstvím lidské mysli a toho, co je vlastně realita a do jaké míry ji utváří naše představy.

TOP3
- Scénář od legendární Jane Jensen
- Grafika vypadá slibně
- Hra za dvě postavy

Podle slov autorky scénáře by GM měla být první hra v plánované sérii příběhů se stejnými hlavními postavami. Po technické stránce se bude jednat o point and click adventuru s 2D pozadím a 3D postavami. Vlastního vývoje se ujalo maďarské studio Tonuzaba Entertainment, distribuční práva drží společnost Anaconda/dtp a titul by se měl objevit na trhu začátkem roku 2008. --TOL

INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] Tonuzaba Entertainment
[Vydavatel] Anaconda/dtp
[Homepage] www.anaconda-games.com/gamesinfo.php?sprache=2&id=56
[Datum vydání] 1. čtvrtletí 2008
PLATFORMA: PC

SINKING ISLAND

Dosavadní herní počiny vzešlé z hlavy Benoîta Sokala se tak trochu vymykají běžné produkci adventurních her současnosti i minulosti. Pro jeho příběhy je typické, že se odehrávají ve světech, které jsou tak blízko tomu našemu reálnému, jak jen to jde, a zároveň v nich nacházíme fantaskní prvky, které rámec dané reality deformují do světa značně odlišného.

TOP3
- Detektivní příběh od autora Syberie
- Ostrov potápějící se v pseudo-reálném čase
- První hra v plánované sérii

Po úspěšných titulech Syberia a Syberia 2 Sokal odešel od společnosti Microids (ve které pracoval například i na Amerzone) a spolu s dalšími partnery založil studio White Birds Production, které debutovalo adventurou Paradise.

Oproti výše jmenovaným bude příběh Sinking Island z trochu jiného soudku. Hlavním hrdinou se stane muž, detektiv Jack Norm. Namísto fantaskního světa plného neznámých rostlin a zvířat nás čeká poctivá detektivní práce na vyšetřování vraždy milionáře, který si na malém ostrůvku vystavěl dvousetmetrovou věž jako své sídlo. Takový kolos však korálový útes nedokáže udržet dlouho. Ostrov se začne pomalu potápět, a to, dle slov autorů, v simulovaném reálném čase. Může se vám tak stát, že když si při hledání důkazů a vodítek nepospíšíte, zmizí vám pod vodou a budete se muset obejít bez nich.

Na vyřešení případu máte celkem 3 dny, než se ostrov potopí úplně. Pokud to nestihnete, neuspěli jste a musíte se vrátit k předešlému checkpointu, odkud to můžete zkusit znovu. Bude zajímavé sledovat, jak tento prvek přijme adventurní komunita, která je v zásadě dost prudérní, co se nových prvků v žánru týče. V případě úspěchu Sinking Island plánují White Birds celou sérii dalších her s Jackem Normem v hlavní roli. Kromě PC vzniká hra také na Nintendo DS, přičemž PC verze by měla vyjít již letos na podzim. --TOL

INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] White Birds Production
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] www.whitebirdsproductions.com
[Datum vydání] Září 2007
PLATFORMA: PC, NDS

JEDNOU VĚTOU

Nejnovější konzole ze stáje **NINTENDA USPĚLA PŘEDEVŠÍM V AUSTRÁLII,** kde si ji koupilo na 100 tisíc spokojených majitelů.

Fanoušci herní adaptace úspěšného komiksu **THE DARKNESS** musí temnotu ve svém srdci ještě na chvíli potlačit, neboť **VYDÁNÍ TITULU BYLO V EVROPĚ ODSUNUTO** na příští měsíc.

Pokračování veskrze xboxové závodní série **FORZA MOTORSPORT** navzdory všem očekáváním již třetí týden okupuje **PRVNÍ MÍSTO V PRODEJNOSTI VE VELKÉ BRITÁNII.**

Příslušníci warez komunity znovu boří mýty, když exkluzivní tituly (**HALO 2, SHADOWRUN**), určené k hraní pouze s OS Windows Vista, zpřístupnili i širokým masám, vlastnícím stará dobrá **WINDOWS XP.**

Majitelé Xbox 360 verze horrorové akce **F.E.A.R.** se mohou radovat z vydání unikátního patche, jenž je ke stažení zcela zdarma a rozšiřuje hru o **DVA NOVÉ MULTIPLAYEROVÉ MÓDY.**

JÍZDNÍ ŘÁD ČERVENEC/SRPEN

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
09.07	10.07	11.07	12.07	13.07	14.07	15.07
		Impozantní odhalení dominují stránkám **Doupěte**. Lze se těšit na Fallout 3, SimCity Societies nebo jedno z mnoha dalších představených želízek v digitálním ohni. Jelikož jsou však obě hry v nedohlednu, mohou čtenáři prostřednictvím tématu a recenze Colin McRae: DIRT nasednout do jedné ze závodníček a vyjet jim vstříc!			**Manhunt 2** (WII, PS2, PSP) **Elite Beat Agents** (DS) **Anno 1701: Dawn of Discovery** (DS) **Chronos Twins** (DS) **Capcom Puzzle World** (PSP)	
		11. 07.–13. 07. E3 Media and Bussiness Summit Nejznámější světová výstava v nové podobě. Jaká bude? Co zajímavého vývojáři prozradí? Budte s námi v Santa Monice prostřednictvím našeho zpravodajství přímo z místa konání!				
16.07	17.07	18.07	19.07	20.07	21.07	22.07
				Transformers: The Game (NDS) **Two Worlds** (X360)	**Brian Lara International Cricket** (PC)	
23.07	24.07	25.07	26.07	27.07		
Civilization IV: Beyond the Sw... (PC)	**Enemy Engaged 2** (PC)		**Transformers: The Game** (PS3, Xbox 360)	**Nascar 08** (X360) **Jam Sessions** (NDS) **Pokemon Diamond/Pearl** (NDS) **Worms: Open Warfare 2** (PSP) **Powershot Pinball** **Constructor** (DS)		
13	14.08			17.08		
	Madden NFL 08 (X360, PS3, WII, PSP, PS2, PC)			**Hard Rock Casino** (PSP, PS2) **European Street Racing** (PC) **Premier Manager 08** (PC, PS2, PC)		
20.08	21.08	22.08	23.08	24.08		
				BioShock (PC, X360) **Loki** (PC) **Glory Days 2** (DS)		
27.08	28.08	29.08	30.08	31.08	01.09	02.09
	Stuntman: Ignition (PS3, X360, PS2)			**Medal of Honor Airborne** (PS3, X360, PC) **Tamagotchi Party On!** (Wii) **Boogie** (Wii)	**Assassin's Creed** (PS3, Xbox 360) **Brothers In Arms: Hell's Highway** (X360)	

TAJNÝ TIP: BROTHERS IN ARMS: HELL`S HIGHWAY

Akční hra z druhé světové. Pět slov, která vyvolají v hráčích velké obavy a jen v případě několika málo vyvolených vyústí v kvalitní zážitek. Série Brothers in Arms vždy patřila mezi privilegovanou menšinu a nejinak tomu má být i v případě nového dílu Hell`s Highway. Čím překvapí Gearbox Software tentokrát?

■ Taktika. Základní poznávací prvek série samozřejmě musí zůstat zachován v maximální možné míře. Po ruce budete mít hned tři týmy, přičemž každý je samozřejmě poskládán z vojáků rozdílného charakteru, zkušeností i výbavy. Podle toho se musíte na bojišti chovat. Dobrých výsledků (nepřátelé mrtví, vaše maličkost agilně běhající po bojišti) dosáhnete jen vhodnou kombinací všech tří mužstev.

■ Atmosféra. Hell`s Highway klade důraz na příběhové podání celého dobrodružství: vývojáři slibují, že se s hlavními hrdiny sžijeme a jejich cestu válkou prožijeme s hlavou přilepenou k monitoru či televizi. Velkou měrou se má na atmosféře podepsat i autentičnost prostředí

■ Engine Unreal 3. Grafika popravdě nebyla nejsilnější stránkou předchozích dvou dílů, tentokrát ji však autoři prezentují jako jednu z předností hry. Použití enginu Unreal 3 napovídá, že se máme na co těšit.

Odhad hodnocení: 8,5

PAMATUJ NA SMRT S MEMENTO MORI

Adventurám se v českých krajích daří. Důkazem toho budiž nově ohlášený projekt **Memento Mori**, za nímž stojí pražská firma Centauri Productions (Gooka, Žhavé léto 3 a půl aj.). Projekt vznikající pod hlavičkou německé vydavatelské firmy dtp/Anaconda by nás měl zavést do ruského St. Peterburgu, kde došlo ke krádeži několika vzácných uměleckých děl. Jejich zmizení souvisí podle všeho s jistou tajnou finskou organizací, která se snaží pod svá křídla dostat určitá umělecká díla, aby k nim nikdo jiný nemohl mít přístup. Za tím vším totiž vězí stará latinská práce „Ars moriendi" hovořící v souvislosti s těmito díly o možnosti spatření Anděla smrti. V roli mladé vyšetřovatelky budete muset celou podivnou záhadu rozluštit dříve, než bude pozdě. A kdy k tomu dojde? Ne dříve než v prvním čtvrtletí příštího roku.

SIMS 2 JEDOU NA VÝLET

Datadisky série The Sims 2 snad nemají konce! Po nedávné expanzi Roční období se na scéně objevují Simíci se zbrusu novým přídavkem. Ten ponese názvem **Bon Voyage**, a jak všichni dobře jazykové vybavení čtenáři poznali, bude se točit kolem cestování, exotických dovolených a jiných výletů. Vaši Simíci tak konečně mohou začít pořádně křižovat zeměkoulí, relaxovat na tropických ostrovech, užívat si odpočinek v luxusních horských apartmánech, protáhnout se na golfu nebo poznávat jiné kultury. Vždyť svět je tak obrovský a všude je tolik míst, která stojí za návštěvu! Oficiální datum vydání šestého datadisku zatím není stanoveno, odhaduje se však, že hra by měla být dostupná někdy po letošních prázdninách.

SCI-FI A FANTASY V JENOM

Pamatujete si ještě někdo na povedenou strategii Knights of Honor z roku 2004, za níž stálo bulharské studio Black Sea Studios? Od těch samých autorů nyní na světlo světa prosákly informace o zbrusu novém strategickém titulu jménem **Worldshift**. Ten by nás měl přenést do nedaleké budoucnosti, kdy se planeta Země střetne s podivným útvarem jménem Shard Zero. Po jeho dopadu na modrou planetu nezůstane kámen na kameni, a když už to vypadá, že lidstvo bylo úplně vyhubeno, začnou se objevovat malé skupinky přeživších lidí. Worldshift by měl být neotřelou realtime strategií někde na pomezí sci-fi a fantasy, která se zaměří na boj a získávání nejrůznějších artefaktů. K dispozici budu tři různé frakce a vedle nich i propracovaný multiplayer. Worldshift se k hráčům dostane na sklonku letošního roku.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

SPEEDBALL 2 ANEB BUĎME BRUTÁLNÍ

Připadá vám hokej v podobě NHL málo kontaktní a FIFA jako pomalá zábava pro šneky? V tom případě nasměrujte svůj pohled na vznikající titul **Speedball 2**, který by měl navázat na stejnojmennou klasiku ze začátku 90. let. Pokud jste původní hru nehráli, vězte, že její myšlenka je jednoduchá – píše se 24. století a lidstvo má nový sportovní fenomén zvaný speedball. Ten není nic jiného než brutálnější verze ragby, kdy se snažíte získat ocelový míč. Přitom musíte myslet na jedno jediné pravidlo, které říká, že tahle hra žádná pravidla nemá! Soupeře můžete posílat brutálními kopy k zemi, skákat mu na záda, chytat za hlavu, prostě cokoliv vás napadne, aby se vám povedlo zaskórovat. Kromě singleplayeru proti počítači hra nabídne i multiplayer a online ligy, v nichž se můžete postavit proti hráčům z celého světa.

SOUL CALIBUR OBSAZUJE WII

Představovat konzolovým hráčům sérii Soul Calibur je jako učit profesionálního plavce kraul. Nyní se toto slavné jméno objeví i na konzoli Wii prostřednictvím nově ohlášeného titulu **Soul Calibur Legends**. Ten bude vycházet ze známého bojovkového universa, ale nabídne diametrálně odlišný zážitek, než jsme byli dosud zvyklí. Mělo by totiž jít o akční adventuru z pohledu třetí osoby, ve které budete procházet jednotlivými lokacemi a rubat nepřátele. Postupně se budete učit novým chvatům, úderům a kombům, s nimiž bude anihilace soupeře jednodušší. Vše se samozřejmě ovládá pomocí wiimote a nunchuku, takže pocity z probíhajících bojů mají být více než intenzivní. Mezi hráče by se tento titul měl dostat na začátku letošního listopadu.

PIRÁTEM V CURSE OF SKELETON ISLAND

Piráti se na nás valí odevšad – z televizních obrazovek, z filmového plátna a v neposlední řadě také z monitorů či obrazovek prostřednictvím videoher. Pokud vás tyto romantikou nasládlé a střelným prachem posypané náměty ještě neomrzely, mohla by se vám líbit připravovaná adventura **Curse of Skeleton Island** od ukrajinského týmu Electronic Paradise. Příběh hry se začne odvíjet v roce 1649, kdy se stanete jedním z členů posádky anglického námořnictva. Ta ale padla do zajetí Španělů, kteří vás i vaše kolegy uvrhli do otroctví kdesi na plantážích v Karibiku. Vy se musíte ze zajetí dostat a přitom dostanete možnost podílet se na nalezení bájného pokladu kapitána Morgana. Datum vydání hry je stanoveno na letošní říjen, takže patřili adventury mezi žánry, které skutečně můžete, už si tento měsíc kroužkujte!

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Zjistil, že počítač při tanci dokáže nahradit partnera

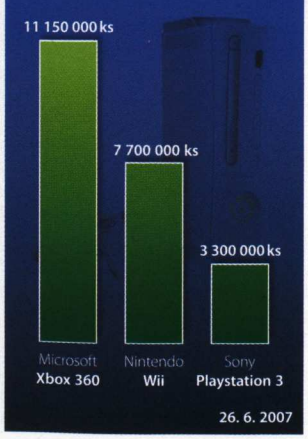
BYZNYS

MUSÍME ZMĚNIT ZPŮSOB PRODEJE HER, ŘÍKÁ TVŮRCE BROKEN SWORD

Charles Cecil, tvůrce známé série Broken Sword a jedna z nejvýraznějších vývojářských ikon žánru adventur, věří, že současný model prodeje her není ideální. „Gears of War byl téměř blockbuster, lidé byli ochotni za něj zaplatit 40 liber a zároveň při hraní získali pocit, že ty peníze za to stály. Potom tu ale máme malé hry typu Katamari Damacy, které si vedou dobře v recenzích. Výborně se prodávají hráčům, kteří je znají, nikoliv však širokému publiku. Podle mého názoru by se za 40 liber mělo prodávat pouze to, co je skutečně epické," dodává Cecil. Dle něj by se měli vydavatelé více soustředit na odlišný model prodeje v oblasti velkých a naopak indie titulů. Sám Cecil v současné době pečlivě sleduje dění na poli stažitelného obsahu pro konzole a epizodického hraní. Jeho firma Revolution zároveň připravuje několik neoznámených projektů, které budou postaveny na vlastních značkách.

XBOX 360 MUSÍ BÝT PŘÍSTUPNĚJŠÍ VŠEM SKUPINÁM HRÁČŮ

Alespoň podle Petera Moorea, viceprezidenta herní divize společnosti Microsoft. Jak vyplynulo z jeho prohlášení tento týden, softwarový gigant se v budoucnu soustředí na rozšíření svého portfolia o tituly, které mohou oslovit širší skupinu hráčů včetně rodin a dětí. Stejně tak dozná změn i marketingová strategie firmy. „Pokud se nepohneme správným směrem a nerozšíříme svůj záběr na větší demografickou skupinu, čeká nás stejný konec jako s první verzí konzole Xbox – solidní byznys s 25 miliony lidí. Co potřebujeme, je solidní byznys s 90 miliony uživatelů." Podle analytiků je však jediným jistým způsobem, jak zajistit růst prodejnosti konzole pouze snížení její ceny, které Microsoft oficiálně odmítá. Čísla z minulosti však hovoří jasně. „Téměř 80 % původního Xboxu se v Americe prodalo teprve po zlevnění na 199 dolarů," dodává analytik Michael Pachter.



HALO 3 DOSTANE MICROSOFT DO ČERNÝCH ČÍSEL, VĚŘÍ ANALYTICI

Již dříve jsme informovali o dosažení magické hranice 4 milionů předobjednávek hry Halo 3, nyní význam titulů pro hospodaření firmy vyzdvihují i sami analytici. Podle jejich předpovědi může titul dopomoci herní divizi Microsoftu k dobrým hospodářským výsledkům a dosažení vůbec prvního čtvrtletí černých číslech. Datum vydání hry je v současné době plánováno na konec září, kdy Microsoftu zároveň končí první kvartál fiskálního roku 2008. Analytici očekávají, že se v tuto dobu dostane do obchodů 4,2 milionů kopií hry a budou zaznamenány výnosy ve výši zhruba 170 milionů dolarů. Tento odhad zároveň vychází z očekávaných prodejů konzole Xbox 360, které by mělo být na konci září prodáno celkem 13,2 milionů kusů.

EPIZODICKÝ OBSAH GTA IV STÁL MICROSOFT 50 MILIONŮ DOLARŮ

Co prozradila finanční zpráva o hospodaření vydavatele Take-Two, potvrdil i její mluvčí: epizodický obsah pro GTA IV nabídne exkluzivně konzole Xbox 360. Přestože žádné bližší podrobnosti nebyly v době uzávěrky známy, spekuluje se, že podržení exkluzivity stálo Microsoft až 50 milionů dolarů. Přídavný obsah pro GTA IV by se měl na Xboxu 360 objevit ve dvou várkách, z nichž obě dorazí příští rok.

STŘÍPKY:

Wii válí. Poslední prodejní výsledky agentury NPD platné pro americký trh ukazují, že Wii v prodejích shodně překonává dvojici Xbox 360 a PS3. Zatímco „Wiička" se v měsíci květnu prodalo téměř 340 tisíc, u konkurentů jde pouze o 155, respektive 82 tisíc kusů.

Kalifornské studio Red Mile Entertainment odkoupilo práva na tvorbu herní adaptace her postavených na známém komiksu Sin City spisovatele Franka Millera. Finanční detaily transakce nebyly upřesněny, stejně tak nebyly odhaleny platformy, pro něž firma plánuje vývoj her postavených na komiksu.

Microsoft nevyvrátil možnost, že na evropském trhu upravuje reklamované konzole Xbox 360. Podle reakcí některých zákazníků byla jejich konzole při reklamaci rozšířena o dodatečný chladicí systém. Právě problémy s přehříváním jsou jedním z hlavních důvodů poruchovosti přístroje.

Valve oznámilo, že jeho službu Steam aktivně využívá 13 milionů hráčů. Celkem se v rámci Steamu, jemuž nebyly v době spuštění prorokovány světlé zítřky, objevilo na 150 her a přes 2 500 updatů.

Prezident SCEE, David Reeves, oznámil překročení hranice jednoho milionu prodaných kusů konzole Playstation 3 v PAL regionu (Evropě a Austrálie). Úspěch firmy je podle jejích zástupců o to významnější, že stejné mety dosáhly předchozí konzole PS2 a PSOne za znatelně delší dobu.

20th Century Fox získali práva na tvorbu filmové adaptace známé série The Sims. Přestože konkrétní informace o snímku nejsou prozatím známy (a otázku vyvolává už sama jeho náplň), scénáře se ujme relativně neznámý Brian Lynch, pro nějž bude The Sims doposud největší filmový projekt.

Ani vydání Forzy 2 nepomohlo Xboxu 360 na japonském trhu. Přestože se hra stala 11. nejprodávanějším titulem vůbec, prodej konzole narostl o směšné dvě desítky kusů.

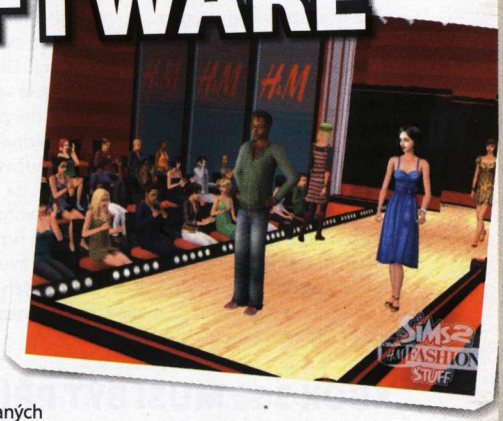
Podle agentury Reuters připravuje francouzská vydavatelská společnost Ubisoft akvizici jednoho nebo více vývojářských studií, k níž by mohlo dojít později v letošním roce.

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Neprobudil se ze zlého snu „moc práce"

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

MÓDNÍ KOLEKCE PRO THE SIMS 2 & ID SOFTWARE



NEW YORK – Kromě plnohodnotných datadisků pro The Sims 2 vydávají Electronic Arts také další, menší, ale placené přídavky. Mezi ty nejnovější patří The Sims 2 H&M Móda, který obsahuje novou letní kolekci módní značky H&M. „Jsme nadšení, že právě H&M je první společností, která vstupuje do světa Simáků. Herní dodatek je pro nás zábavnou příležitostí, jak našim zákazníkům předvést novou kolekci a navíc je zapojit do děje," řekl marketingový ředitel H&M Jörgen Andersson. „Přítomnost módy ve hře je pro nás dalším krokem v rozšiřování virtuálního světa Sims," doplnila marketingová manažerka Electronic Arts Andrea Šmídová. Do budoucna to vypadá, že H&M zdaleka není poslední módní značkou, která se ve světě The Sims objeví.

Kenvelo, Diesel, Levi's a dokonce i luxusní brandy jako Armani či Dolce & Gabbana již projevily zájem o své vlastní datadisky. Electronic Arts se tak otevírá cesta k dalším desítkám přídavků, kdy si každý hráč (nebo spíše hráčka) bude moct vybrat oblečení podle svého gusta. Marketingová síla podobných aktivit je natolik lákavá, že podobný záměr dokonce nedávno ohlásil i John Carmack z id Software, když v San Franciscu představil nový engine Tech 5. „Ano, i náš engine umožní tvorbu detailních módních doplňků a oblečení, o spolupráci nás již požádaly nejznámější módní domy z celého světa. V základní verzi našeho vývojářského nástroje nabídneme hned několik licencovaných značek, kterými budou moci herní vývojáři své postavy ošatit."

MICROSOFT BRÁNÍ PAC-MANA: „NENÍ TO ŽÁDNÉ RETRO!"

Když společnost Microsoft v rámci služby Xbox Live Arcade nedávno uvedla nový titul Pac-Man Championship Edition, byl potěšen snad každý hráč. Již méně radostná je ale cena nového Pac-Mana, která byla stanovena na 10 dolarů. Tak vysoká částka za neoddiskutovatelnou klasiku se mnohým hráčům i kritikům příčí. „Kurňa, dyk si to možu stahnót z netu zadarmó," svěřil se nám se svou bolístkou jeden hráč z Olmiku. Pardon, Olomouce. Nelenili jsme a požádali o reakci oficiální zástupce společnosti Microsoft. Aaron Greenberg, jeden z vedoucích pracovníků Xbox Live Arcade, nám promptně odpověděl, že „nový" Pac-Man není žádné retro, ale naopak titul nadupaný až po okraj tou nejúžasnější hratelností a nejnovějšími grafickými technologiemi, za kterým stojí práce mnoha lidí. Dodal, že během následujících měsíců se Microsoft chystá uvést na trh podobné remaky starých her jako Space Invaders, Digger nebo Galaxian a cena rozhodně nebude nižší, spíš naopak. Těšíme se!

„TY TY TY!" HROZÍ ANGLICKÁ CÍRKEV SONY

Anglikánská církev požaduje omluvu od společnosti Sony za to, že vývojáři akční hry Resistance: Fall of Man pro PS3 zasadili do herního prostředí věrnou virtuální repliku Manchesterské katedrály. Zástupci církve tvrdí, že virtuální podoba katedrály byla vyrobena bez souhlasu a že umístění tohoto posvátného místa do akční hry plné střílení je doslova bezbožné. Společnost Sony se hájí tím, že povolení pro přetvoření budovy do virtuálního světa získala, a zdůrazňuje také fakt, že se jedná o science fiction hru nezakládající se na skutečnosti. Do hry se vložil i (dnes už bývalý) ministerský předseda Velké Británie Tony Blair. A to doslova. Nechal totiž vytvořit virtuální podobiznu své postavy a požádal vývojáře, aby ji zapracovali do hry. Chtěl tím údajně typicky suchým britským humorem demonstrovat nesmyslnost církevní stížnosti (Blair je známý fanda PS3). Anglikánská církev nyní požaduje po Blairovi demisi a hrozí pálením herních konzolí Playstation 3 a her při obřadech.

STALO SE:

- Poté, co jsme hromadně oplakali odchod Kamila z pozice šéfredaktora, vrátil se život v redakci opět do starých kolejí. Honza Morkes jako obvykle neví, kam dřív skočit, a tak raději tupě kouká do vypnuté obrazovky. Tomáš Vrána lítá neznámo kde a Michael Stern se nechává jako skřet chytat v LOTR: Online. Prostě normálka.

- Jediný nenormální je Michal Acler. Nedávno si do redakce přinesl záchodový zvon. Prý aby na DVDčko nažďuchal ještě víc obsahu. Mno nevíme, povede se mu to?

- Jo, a ztratil se nám Karel Kališ! Naposledy jsme ho viděli hrát aktuální epizodu adventury Sam & Max s podtitulem Reality 2.0. Doufáme, že ho ta hra příliš nepohltila.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

ZAKLÍNAČ®

ROLE-PLAYING GAME

Vskutku, pravím vám, nyní nadchází věk meče a sekyry, věk vlčí.
Nadchází čas Bílé Zimy a Bílého Světla, čas Šílenství a Nenávisti; Tedd Deireádh - Čas Konce.
Svět zahyne v mrazu a neobrodí se, než východem nového slunce.

Věštba Ithlinne Aegli aep Aevenien

V PRODEJI OD ZÁŘÍ 2007!

WWW.THEWITCHER.COM

Developed by CDPROJEKT

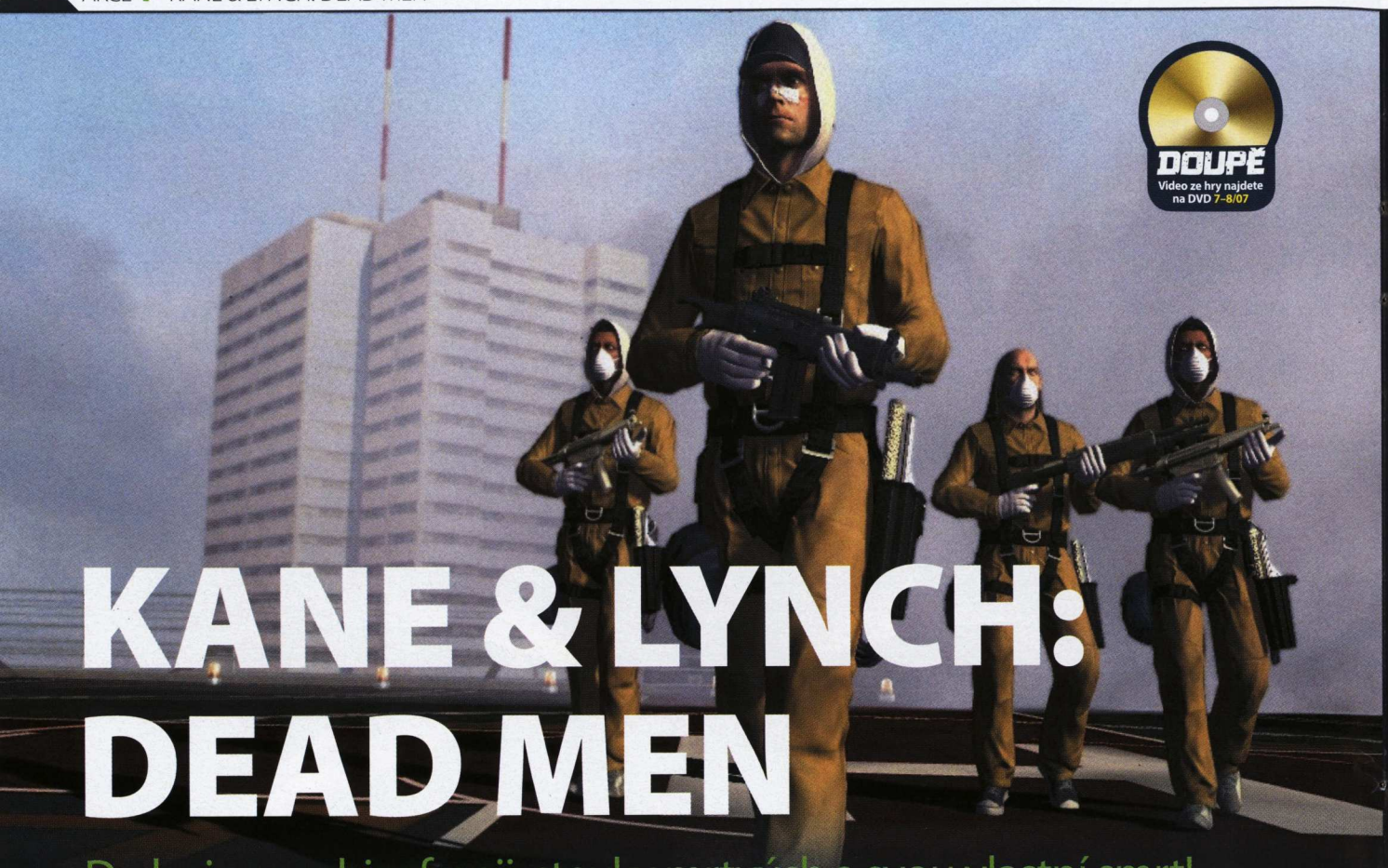
Nové čtyřjádrové procesory Intel® Core™ 2 Quad vám přinášejí až o 53% více herního výkonu!

CDPROJEKT

Powered by BIOWARE aurora engine

PARTNEŘI HRY: CZECH COMPUTER WWW.CZC.CZ · HREJ! herní magazín www.hrej.cz · SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT

© 2007 CD Projekt Sp. z.o.o. Všechna práva vyhrazena. Zaklínač a logo Zaklínač jsou obchodní značky CD Projekt Sp. z.o.o. Všechna práva vyhrazena. BioWare, BioWare Aurora Engine a logo BioWare jsou obchodní značky BioWare Corp. Všechna práva vyhrazena. Založeno na románu od Andrzeje Sapkowského. Všechna ostatní autorská práva a obchodní značky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Do boje za schizofrenii, stovky mrtvých a svou vlastní smrt!

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] IO Interactive
[Vydavatel] Eidos
[Homepage] www.kaneandlynch.com
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

Docházejí hrdinové! volají dnešní návrháři. V době, kdy se takřka každý titul snaží přinést příběh, který je alespoň zlomkem své podstaty neotřelý, hrám chybí silné hlavní postavy, jež by se vymanily ze sériové výrobní linky unifikovaných archetypů. V minulosti mohli hráči ovládat anabolické svalovce, silikonové krásky, robotické krasavce (viděno pohledem studenta kybernetiky bez vážné známosti), zelená chapadla nebo dokonce molekuly vody. Aby dánské studio IO Interactive přispělo svou špetkou inovace, necpe publiku pod klávesnici tříhlavou amébu na levitačním skateboardu, ale posunuje chápání hlavních s originální hratelností. Ta v sobě spojuje odkaz dvou nejslavnějších her firmy ze země Lega a Hanse Christiana Andersena. Čtyřdílný epos o nájemném zabijákovi Hitman propůjčuje akčnímu thrilleru vážné kriminální zasazení s ústředními charaktery tvrdými jako skála, které došel pleťový krém. Po povedené týmové hře Freedom Fighters zase Kane & Lynch dědí unikátní systém kooperace s počítačem řízenými spolubojovníky. Výsledek? Proklatě intenzivní akce s důrazem na skupinový boj, která dá hráči okusit pocit z těch nejlepších filmových přestřelek! Alespoň tak to slibují tvůrci.

Podtitul Dead Men skutečně předznamenává, že ústřední dvojicí jsou postav kupředu – nenabízí jednu, ale rovnou dvě!

> „ŽÁDNÁ SNAHA NEDOKÁŽE KANEA ANI LYNCHE ZACHRÁNIT OD SPÁNKU V KALUŽI KRVE

Skupinový thriller nebo terapie?

Schizofrenní přednost akce Kane & Lynch však nebude pouze hnacím motorem renderovaných sekvencí trpkého kriminálního příběhu, ale promítá se do celkového konceptu titulu v čele mrtví muži. Hráč se však nevtělí do zombie nebo redaktora libovolného herního magazínu den po uzávěrce, ale zaujme roli dvou osudových zkrachovalců, jejichž životní nit je tak jako tak přivázána gordickým uzlem ke světu mrtvých. Žádná snaha ani alternativní konec je nedokáže zachránit od spánku v kaluži krve, ovšem smrt zde v žádném případě netvoří slepou uličku! Naopak, jejím prostřednictvím se bude hráč dozvídat důležité informace o historii Kanea i Lynche. Stačí zemřít, zhlédnout krátký flashback, po nahrání pozice o kousek dál skonat znovu a získat další kus příběhové skládanky. Bude Kane & Lynch první hrou, ve které hráč po smrti nerozmlátí klávesnici?

Od cvokaře do akce

Scénáristé věnovali vybudování historie hrdinů stejnou pozornost jako detailnímu návrhu úrovní a jejich skladbě. Přestože v počtu zabitých protivníků jsou si oba hlavní protagonisté rovni, o krok do popředí vystupuje Kane, jehož bude hráč přímo ovládat. Jak se ze spořádaného otce a konzultanta prominentních společností stal digitální kriminálník s náplastí přes nos? Je tomu šestnáct let, kdy se Kanův syn přehraboval nočním stolkem a našel tátovu zbraň. Stačilo stlačit citlivé místo a chlapec po dvou týdnech boje o život umírá na jednotce intenzivní péče. Zlomený Kane opouští zdrcenou rodinu a díky své tvrdé povaze, korporátním znalostem a sebemrskač-

ské touze po smrti je najat žoldáckou skupinou jménem The Seven. Třináct let si budoval u Sedmičky reputaci nelítostného vraha, aby se při jedné z loupeží diamantů realita spikla a půlka Kanovy jednotky skončila mrtvá. Mozku celé akce se však podařilo i s horkým zbožím upláchnout do Venezuely, nicméně virtuální pohraniční stráž na rozdíl od té reálné nespí ani nehraje zapáleně na Xboxu, nýbrž chytá zločince Kanova typu. Rychlý proces, břitký rozsudek a čekání na exekuci.

Mezitím v jednom z detroitských skladišť překládá papírové krabice občan Lynch, jehož z davu normálních lidí vyčleňuje pytlík pilulek, kterými si v poledních pauzách léčí pokročilou schizofrenii. Když se jednou vrací ze šichty domů, čeká ho místo teplé náruče ženy její studená krev na podlaze. „Sakra, měl jsem zase ten výpadek paměti a něco jsem provedl?" Lynchova osobnost se tříští dvakrát tolik než pod náporem schizofrenie, a aniž by o tom přemýšlel, okamžitě přijímá vinu. Rychlý proces, břitký rozsudek, čekání na exekuci.

Herní dění se rozjíždí, když Kane s Lynchem putují vězeňským transportem do cely smrti. Vtom do obrněného vozu naráží dodávka, vyskakují z ní muži v kuklách a páčí zámek na dveřích. Zachránci se rychle mění na padouchy, když v nich Kane poznává přeživší zbytky žoldáků ze skupiny The Seven, jež chtějí jediné – ukradené diamanty a Kaneovu hlavu coby domnělého zrádce skupiny. A Lynch? Ten je tím pravým, kdo má dohlédnout nad navrácením kořisti. Partie je rozehrána, Kane si lepí flastr na rozbitý nos a hráč se chápe ovladače!

Bylo nás pět vrahounů

Hra od tvůrců týmové perly Freedom Fighters má reflektovat všechny zkušenosti firmy se skupinovým bojem. Hráč v příběhovém sledu misí pro jednoho ovládá primárně ranaře Kanea. Spolu s ním se do akce vydává jednak počítačem řízený Lynch a po jeho boku také několikačlenná banda uměle inteligentních žoldáků z řad organizace The Seven. Velký počet „hodných padouchů" má své opodstatnění. Ačkoliv největší paseku ve vojích nepřátel (policistů, soukromých ochranek nebo vyhazovačů nočních klubů) nadělá Kane podporovaný Lynchovou bezhlavou palbou ztřeštěného psychotika, velkou roli v mechanismech hry bude tvořit krytí. Jelikož bude hráč věčně bojovat s přesilou využívající dosyta přirozené barikády prostředí jako sloupy nebo stoly, bude potřebovat křoví, které organizované skupiny protivníků rozptýlí, aby on sám mohl zasadit konečný úder.

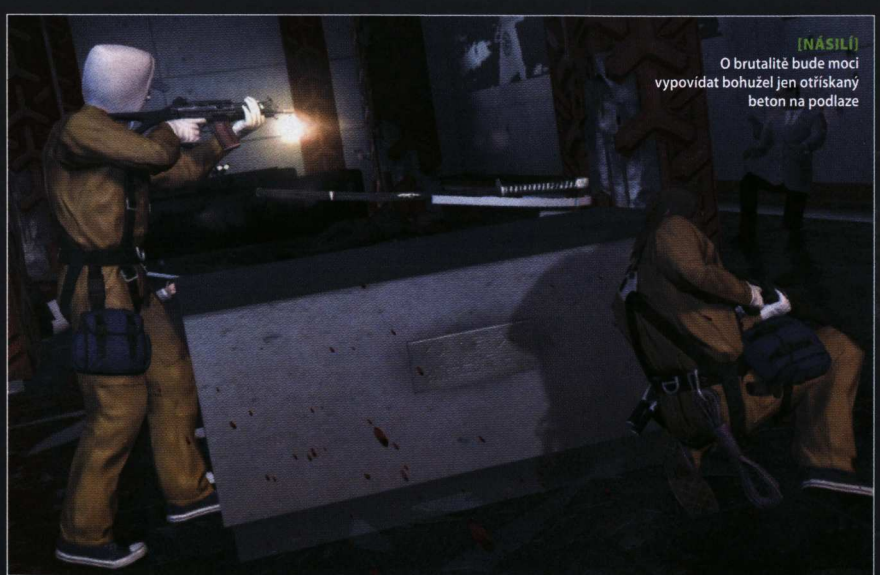
K tomuto účelu bylo navrženo intuitivní ovládání, které vzdává hold plynulosti. Nejedná se nicméně o revoluci. Systém zamíření na libovolné místo a následné stisknutí akční klávesy, aby poskokové udělali to, co jim velí logika situace, žije již od dob Rainbow Six 3. Tvůrci z IO Interactive se však snaží dotáhnout princip do takového stupně, že se hráčovi pohůnci nedokážou pouze přesunout k cíli po přímce, ale rozprostřou se po místnosti a zaujmou strategicky výhodná místa za překážkami. Odtud pak začnou stejně zabarikádované nepřátele ostřelovat, což je dalším stěžejním prvkem hry. Jak donutit protivníka, aby zalezl, nechal vychladnout svou zbraň a dovolil hráči jej obejít? Kane & Lynch nalezl odpověď ve střelbě naslepo. Po zalezení za překážku (stačí se k ní přiblížit) lze dedikovaným tlačítkem vytrčit ruku se zbraní a za velmi nepřesného ovládání myší nebo analogem pokropit prostor před sebou. Ano, Kane se nestrefí, nicméně získá potřebný čas k provedení další akce. Tou může být například přiblížení pohledu za rameno à la Gears of War, čímž se sice postava nebezpečně poodkryje, nicméně již může přesně zamířit a odpravit cíl svého zaměřovače.

> **NEJSOU ZDE NESOURODÉ PROSTORY, ALE MASIVNÍ BUDOVY NEBO ULICE**

Newton by se divil (a střílel!)

Díky kombinaci týmové taktiky a rychlopalné akce nutí Kane & Lynch k rychlému rozhodování v rámci jednotlivých prostředí. Díky enginu, jenž vychází z technologie zděděné po sérii Hitman (navíc silně modifikované pro zvládání davových přestřelek), netvoří žádná z překážek trvalou ochranu. Stůl lze roztříštit brokovnicí a dokonce i sloup je možné déletrvající palbou „stylem olověného bobra" ohlodat na útlý železobetonový ohryzek. Cílem je koordinovat svůj tým a kontinuálně postupovat místnost za místností, ulice za ulicí k závěru mise. Tomu bude napomocna mimo jiné také brilantně zpracovaná mapa, která bleskově zobrazí aktuální pozici hráče, jeho spolubojovníků, nepřátel i cíle úrovně. Jelikož jde o tým, mohou se jeho členové vzájemně křísit injekcí adrenalinu, přičemž v tom případě se více než kdy jindy hodí vycentrování pohledu na aktuálně polomrtvého spoluhráče.

Neexistuje lepší způsob demonstrace než předvedení vlastní akce. Autoři již v minulosti představili úroveň odehrávající se v moderním tokijském mrakodrapu. Kane, Lynch a jejich kumpáni



[NÁSILÍ]
O brutalitě bude moci vypovídat bohužel jen otřískaný beton na podlaze

[POUKAZ]
Pouliční akce jako ve filmech!

[KRYTÍ]
Schovávat se za překážkami bude hráč často, ovšem skleněné zábradlí není nejlepší volbou

převlečení za umývače oken se museli dostat ze střechy budovy do jednoho z mnohačetných podlaží, jež ve svých zdemolovatelných interiérech ukrývalo kufřík s cenným obsahem. Režie úrovně je sice mírně předvídatelná, ale v kontextu s rozpoutanou krvavou akcí strhující – vypořádat se s odporem na střeše, slanit po skleněné fasádě, náloží si prorazit cestu pláštěm stavby a vyčistit několik místností uvnitř.

Celá hra působí neuvěřitelně věrně zejména díky návrhu prostředí. Nejde o nesourodé oddělené prostory, ale o skutečně masivní budovu, která má duši. Parta násilných umývačů pokračuje z kanceláří přes chodby k výtahům, jež je dopraví k další metě virtuální řezničiny – lobby plnému ozbrojených policistů čekajících na porážku. Řada zdrojů přirovnává následující scénu k brutální přestřelce ve vstupní hale z prvního Matrixu a není třeba hledat další ekvivalenty. Beton odprýskává ode zdí, dřevěný nábytek exploduje takovou kadencí, že by řadové asijské bistro nemuselo rok kupovat párátka. A do toho všeho krev!

Malujeme na rudo

Kane & Lynch je podobně jako Hitman velmi násilnou hrou. Kromě jateční haly to dokazuje hned další část, kdy komando smrti vykračuje z hotelu do ulic Tokia. Venku dosud zmateně pobíhají civilisté, nicméně hozenému granátu neutečou. Žádné zábrany, hlouček impozantně vylétává do vzduchu a zavdává otázku, zda budou tvůrci z IO Interactive ukřižováni mravokárci, nebo se s herní brutalitou ještě pokusí něco udělat. Každopádně jen co dopadnou poslední končetiny, přijíždějí policejní vozy a akce se rozjíždí nanovo, tentokrát s opětovanou palbou strážců zákona. Vsadí hráč na rozstřílení aut a chaos vzniklý jejich výbuchem? Nebo se pokusí nepřátele oblíčit se svým komandem?

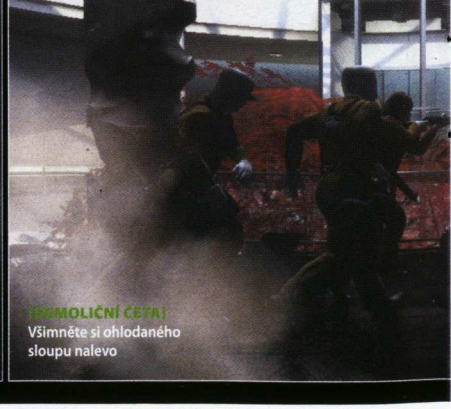
Žoldáci však nebudou nikdy zcela v Kaneově područí – on sám je de facto rukojmím a jen na hráči bude záviset, zda si u parťáků vybuduje dostatečný respekt. Kane & Lynch operuje se sofistikovaným faktorem důvěry počítačem řízených spoluhráčů. Pokud hráč pošle tři ozbrojence proti tuctu policistů, jen stěží může spoléhat, že se pohrnou do boje. Pokud je naštve, nemůže rovněž počítat se sdílením zbraní. Kane v jednu chvíli unese pouze pistoli, větší zbraň a pár granátů, nicméně kdykoliv v průběhu akce může požádat spolubojovníka o výměnu pušky podobně jako například v Halo 2.

Při představení Kanea coby hlavní ovladatelné postavy se nikterak nezapomnělo na Lynche. Ve hře jednoho hráče pouze ustoupí do role umělé inteligentního psychotika, který bude jednak silnější než řadoví padouši a okořenění děni častými hláškami, za druhé se po zabití více nepřátel během krátké chvíle může dostat do stavu vraždící mašiny, která nerozlišuje válčící strany a střílí po všem, co se hýbe. Pokud hráč uslyší nezřetelné mumlání, je čas na plavmý kotoul za nejbližší překážku! Zcela nová dimenze se Lynchově osobě otevírá v kooperativním multiplayeru na jednom počítači/konzoli. Vtěluje se do něj totiž živý spoluhráč, avšak kooperace zde neznamená pouze střílení v tandemu jedním směrem, nýbrž lehce odlišné úkoly obou postav.

Lynch to přeci jen nemá v hlavě v pořádku a jen jeho úchylka ví, zda se v půli mise neobrátí proti Kaneovi. Kooperace ovlivněná předem danou psychologií postav s prvky zákeřnosti otevírá multiplayeru nové možnosti a bylo by skvělé, kdyby se je autorům podařilo všechny vydolovat. Své vykopávky budou provádět simultánně na nalezištích platforem PC a Xbox 360. Zajímavostí je, že vydavatel otálel s oznámením PS3 verze s tvrzením, že raději počká, jak půjdou na odbyt ostatní mutace. V současnosti je však potvrzen vývoj i pro japonskou černou skříňku, a dvěma ostře řezaným zabijákům tak nic nebrání v rozjetí pravého multiplatformového masakru.

KANE & LYNCH OPERUJE S FAKTOREM DŮVĚRY POČÍTAČOVÝCH SPOLUHRÁČŮ

[ACH JO...]
...docela bych si zatrsal, aby zabíjení volá


[DEMOLIČNÍ ČETA]
Všimněte si ohlodaného sloupu nalevo

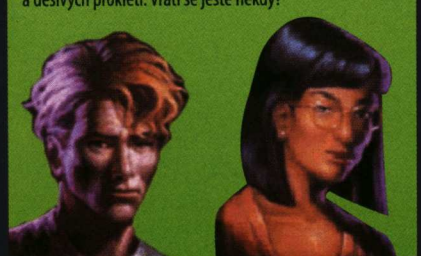
Michael Stern, zástupce šéfredaktora
Pálí za sebou mosty propan-butanovým hořákem

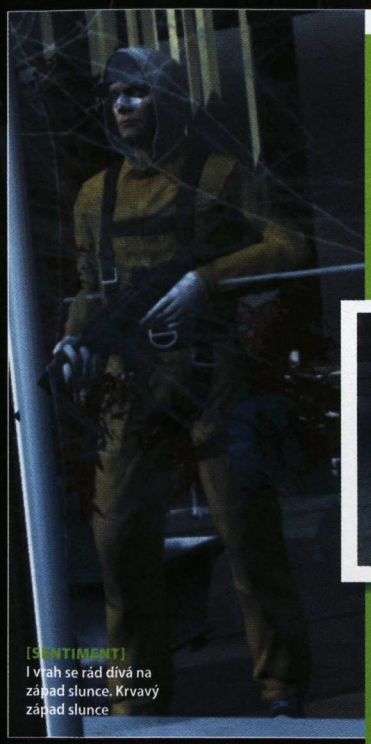
NEJZNÁMĚJŠÍ DVOJICE HRDINŮ

SAM & MAX
Kdo dal ve slavné adventuře k sobě psa s psychotickým králíkem, byl bezesporu střelený. Ovšem tím správným směrem, neboť to byla neskonalá zábava!

MARIO & LUIGI
Luigi vznikl stejně jako např. princezna Peach coby kosmetický doplněk Maria a jeho protipól – oproti šikovnému, podsaditému Italovi s červenou čepicí je hubený jak lunt a je to pěkné nemehlo.

GABRIEL KNIGHT & GRACE NAKIMURA
Občasný spisovatel a majitel útulného knihkupectví na předměstí New Orleans se spolu se svou asijskou asistentkou v režii Jane Jensen zasloužili o vyřešení nejhrůznějších záhad včetně vlkodlaků a děsivých prokletí. Vrátí se ještě někdy?

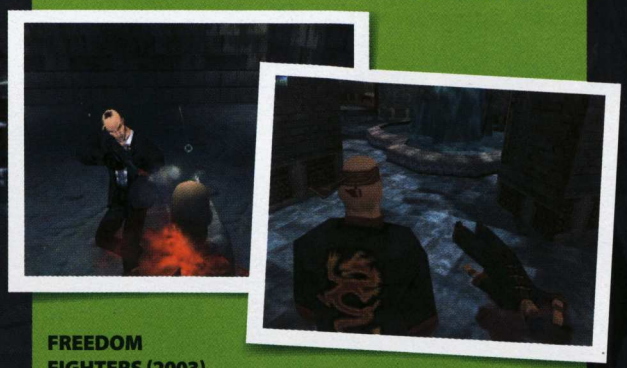




ODKUD ČERPAJÍ KANE & LYNCH INSPIRACI?

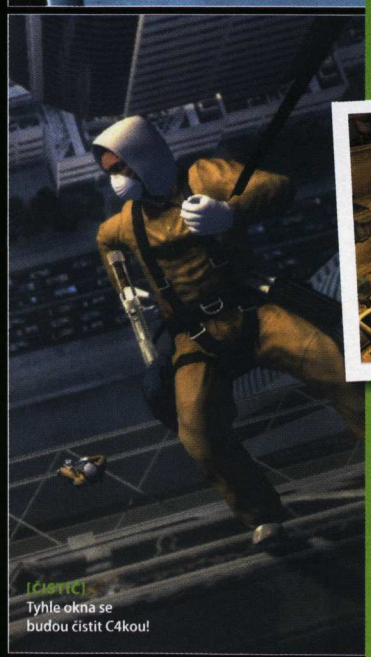
HITMAN: CODENAME 47 (2000)

Plešatý zabiják s vytetovaným čárovým kódem na zátylku se stal ikonou čistého, chladnokrevného násilí ve hrách. Přelomový byl zejména první díl, který ukázal, že stejnou práci jako s rotačním kulometem lze provést i se strunou a nadělat při tom mnohem méně rámusu. Se čtvrtým dílem Blood Money upadla zabijákova hvězda do zapomnění a chystá se ožít až prostřednictvím akce Kane & Lynch.



FREEDOM FIGHTERS (2003)

Proč nebyla jedna z nejlepších týmových akcí historie zdaleka doceněna tak, jak si zaslouží? Na vině bylo zřejmě netradiční téma, které vylodilo ruské komunistické jednotky přímo v ulicích New Yorku a nechalo hráče, aby se vypořádal s rudou invazí. Vynikající princip vedení skupinového boje s partou spolubojovníků podpořila monumentální hudba Jespera Kyda, ovšem i to bylo málo k masovému úspěchu.



HEAT (NELÍTOSTNÝ SOUBOJ, 1995)

Téměř tříhodinové drama od Michaela Manna popisuje střet dvou nesmiřitelných osobností, padoucha v podání Roberta de Nira a policisty, jehož role se zhostil Al Pacino. Klidnější vypravující tempo je utnuto závěrečnou akční sekvencí při přepadení banky, a právě to je bod, ve kterém se film protíná se hrou. Hrdinové se pomalu prostřílejí od jednoho civilního auta ke druhému, a to za plného provozu a rušného života ulice! Film navíc překvapí vysokou koncentrací dalších filmových hvězd. Objevuje se zde Jon Voight, William Fichtner, Val Kilmer, Natalie Portman nebo Danny Trejo.

JAK SE TĚŠÍME?

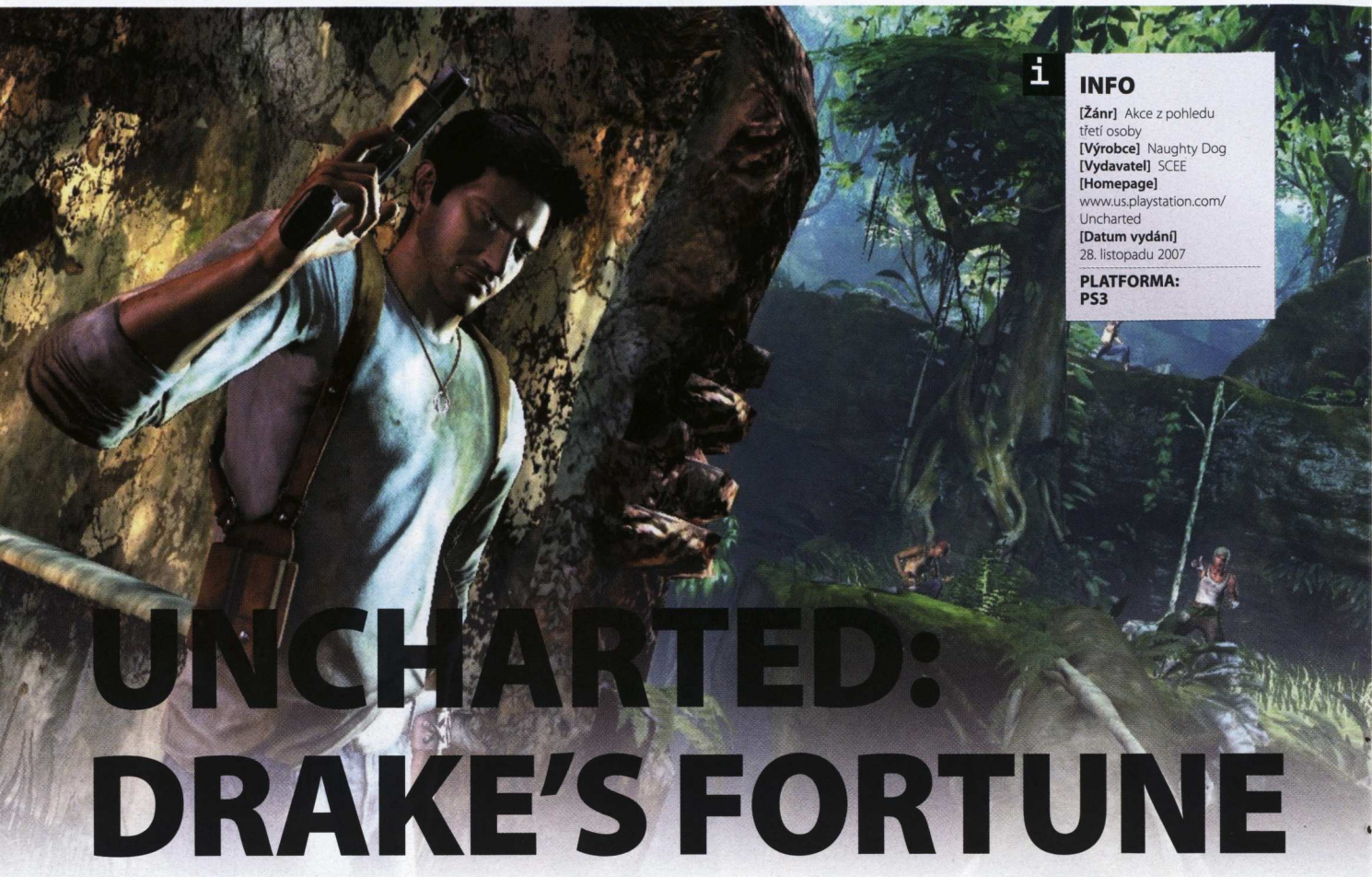
8,8

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Jeden chladnokrevný, druhý psychotický hrdlořez
- Neustálá a krvavá akce
- Tým s vlastní morálkou a bezproblémovým ovládáním
- Realistické zasazení od kanceláří po ulice
- Působivá grafika se slibnou fyzikou
- Kooperace v kůži Lynche

- Zmatek při simultánní střelbě a ovládání týmu
- Vlažné přijetí jako u Freedom Fighters a série Hitman

Kane & Lynch vypadá na velmi stylovou akci, ve které poteče krev horskou bystřinou. Realistické zasazení a týmová kooperace žehná hře jistou atmosférou. Věříme, že stejně dobře se bude dobrodružství dvou mrtvých násilníků i hrát.



INFO

[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Naughty Dog
[Vydavatel] SCEE
[Homepage] www.us.playstation.com/Uncharted
[Datum vydání] 28. listopadu 2007

PLATFORMA: PS3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Jak se jmenuje Indiana Jones jednadvacátého století? Nathan Drake!

Poklad. Jak vzrušující slovo! Symbolizuje tajemství, dobrodružství a pochopitelně bohatství. Snad každý by chtěl najít nějaký dávno ztracený a neskutečně cenný artefakt či místo. Objevit ztracené zlaté město Eldorádo, potopenou galeonu s mayským bohatstvím, zakopanou pirátskou truhlu plnou stříbrňáků, cennosti shromaždované nacisty, templářský poklad, redakční zásobu vodky… Vždyť skryté bohatství se přeci válí všude, stačí ho jen najít a sebrat! Po světě se toulá spousta bláznů, snílků a nadšenců, kteří věří ve svůj zlatý sen. Jednoho takového, i když pouze virtuálního, nám představí vývojáři z Naughty Dog. Jmenuje se Nathan Drake a svůj strhující příběh o hledání bájného pokladu nám povypráví v připravované akčně dobrodružné hře s krkolomným názvem Uncharted: Drake's Fortune.

Nathan je rozený dobrodruh, takový ten s přijatelnou dávkou posedlosti, která mu velí nikdy se nevzdat a vrhat se stále do nebezpečných situací. Už odmalička věří, že má společné kořeny se sirem Francisem Drakem, slavným anglickým korzárem, a hodlá to světu dokázat. Napomoci mu má i tajemný stříbrný prsten, po staletí předávaný v Nathanově rodině z generace na generaci. V nejtěžších chvílích vám ale obyčejná bižuterie pomocnou ruku nepodá, přátelé však ano. Nathana při jeho divokém dobrodružství doprovází zvídavá a sličná filmová dokumentaristka Elena Fisher a Victor Sullivan, dobrodruh a Nathanův vzor.

Na začátku dobrodružství stojí objev potopené rakve sira Francise Drakea, která místo zetlelého těla překvapivě ukrývá deník naznačující, že slavný mořeplavec nezemřel v roce 1596, jak káží dějiny, ale vydal se do Amazonie za nespecifikovaným důležitým posláním. Ve snaze rozmotat klubko záhad Nathan vyráží promptně na zmíněnou destinaci, aby našel jen další indicii směřující k úplně jinému koutu planety a tam další a další důvody pro cestování přes půl světa. A takhle pořád dokola až do samotného závěru, kde hlavní hrdina nalezne vytoužený poklad. Anebo ne? Kdo ví?!

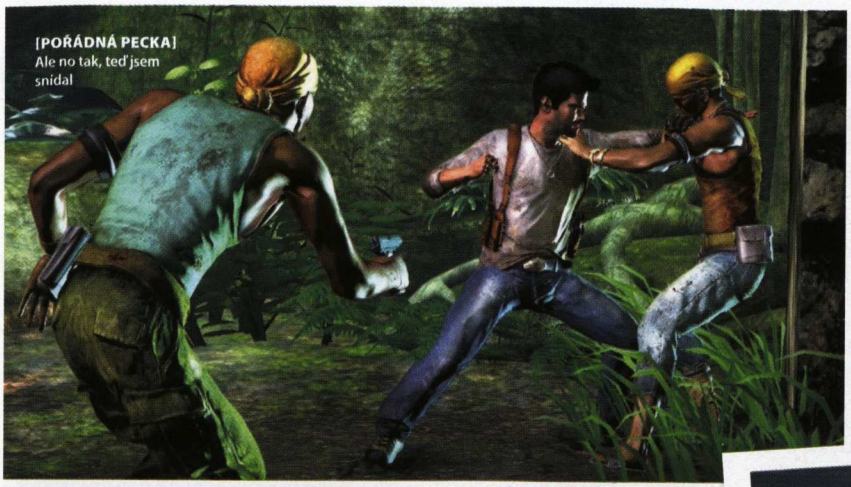
Zkušení borci z Naughty Dog hodlají na svět přivést herní verzi filmů kalibru legendární trilogie Indiana Jones nebo z poslední doby třeba podařeného National Treasure. Rýsuje se zde evidentní paralela s Tomb Raiderem (či novodobými herními verzemi Indyho), ale vězte, že Uncharted slibuje daleko větší důraz na filmovou atmosféru a strhující adrenalinovou jízdu, než nabízí honba za poklady prsaté archeoložky Lary Croft. I když nedá se popřít, že i touto slavnou herní sérii se tvůrci inspirovali.

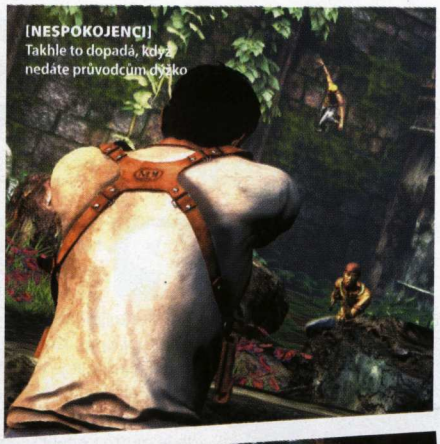
SKLOUBENÍ FILMOVÉ ATMOSFÉRY, INDIANA JONESE A TOULEK LARY CROFT!

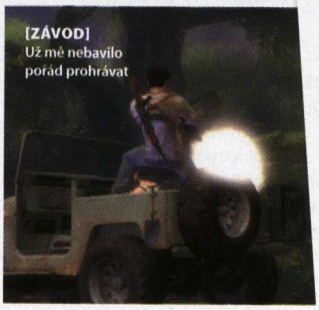
Skáče jako Lara Croft…

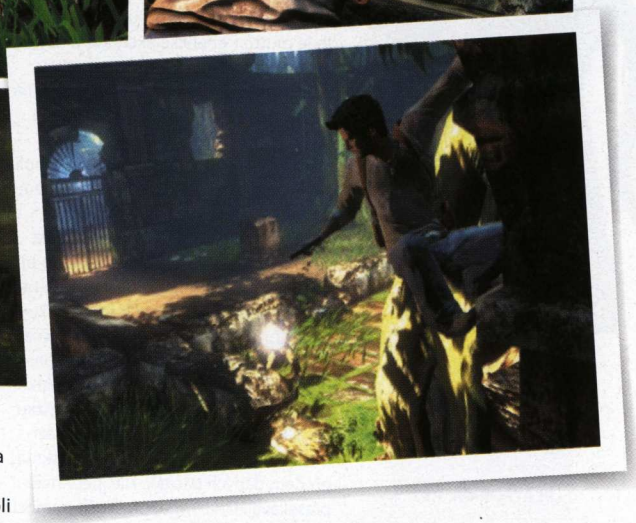
Prezident Naughty Dog Evan Wells popsal herní náplň jako vyvážený mix tří základních složek – překonávání terénních překážek, divokých přestřelek a syrových pěstních soubojů. Ostatně o tom jsme se mohli sami nedávno přesvědčit na prezentaci české pobočky

Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Prostě Game Over


[POŘÁDNÁ PECKA]
Ale no tak, teď jsem snídal


[NESPOKOJENCI]
Takhle to dopadá, když nedáte průvodcům dýško


[ZÁVOD]
Už mě nebavilo pořád prohrávat



Sony, kde byla preview verze Uncharted k ochutnání. Akrobatické sekvence se do velké míry dají připodobnit hrám typu Tomb Raider či Prince of Persia. Nejsou však až tak nerealistické jako u Prince, ale zároveň vypadají podobně pohledně, rozhodně lépe než prostocviky slečny Croft. A to je už co říct! V ukázce jsme prováděli Nathana spletitým zeleným peklem džungle se skvěle zpracovanou vodou, což znamenalo spoustu šplhání po liánách, přeskakování propastí, přecházení po spadlých kmenech stromů (rovnováhu udržujete nakláněním ovladače Sixaxis) a tak podobně.

Animace všech pohybů přitom vypadají naprosto realisticky, výborně na sebe navazují, až máte někdy skoro pocit, že nehrajete videohru, ale sledujete, kterak někdo natočil na kameru vyznavače adrenalinového sportu parkour (nebo taky free running). Své tomu dodává i občasný filmový střih, který vám dá naplno vychutnat některý obzvlášť vyvedený skok. Vše se přitom už i v preview verzi ovládalo velmi intuitivně a plynule, takže vašim cirkusáckým vystoupením dává stopku až skupina nepřejících pirátů.

...střílí jako Marcus Phoenix...

Všude, kde se naskýtá šance na rychlé zbohatnutí, číhá i různý dotěrný hmyz, který se neštítí pro jeho získání udělat cokoliv. To pochopitelně platí i pro Uncharted. Během svého putování narazí Nathan na spoustu pochybných dobrodruhů, lumpů, moderních pirátů, žoldáků a podobné verbeže, se kterou se často pustí do křížku. Přestřelky by se daly nejsnadněji porovnat s hitovkou Gears of War. Žádné automatické uzamykání cílů, jen manuální zaměřovač v klasickém pohledu přes rameno. Nechybí ani zběsilá střelba naslepo a ukrývání se za překážky.

Stisknutím jednoho tlačítka se hlavní hrdina přitiskne ke sloupu, zídce či podobné překážce, odkud může v bezpečí vykukovat a odstřelovat jednoho lumpa za druhým. Nathan unese jednu větší zbraň typu kulometu, pistoli a pár granátů, což slibuje i taktické uvažování, jestli si nechat osvědčené AK47, nebo vsadit třeba na brokovnici. Tvůrci slibují bohatý arzenál různých zbraní, takže prostoru ke střeleckému vyřádění bude dostatek. Navíc hratelná ukázka nabízela určité náznaky spolupráce protivníků, což jen kvitujeme. Ve finální verzi si podle trailerů zastřílíme i z kulometu na korbě džípu. Malá olověná třešnička na vrcholu dortíku z mrtvol?

...a dává rány jako Rocky Balboa!

Co uděláte v případě, že vám dojde munice? Utečete s děsivým křikem? Nathan Drake neutíká, ale pere se! Finální složkou hratelností se mají stát souboje na blízko. Nečekejte Tekken či podobnou bojovku, protivníkům v Uncharted naklepete jen s pomocí jednoho tlačítka. Vše je do velké míry automatické, stačí jen ve zpomaleném záběru stisknout čtvereček ve správný okamžik, a je vymalováno. Údery a zabíjení holými pěstmi ovšem nejsou stále totožné, ale dle tvůrců záleží na situaci, místě atd. Pokud je poblíž zeď, Nathan o ni rozmázne pirátovu hlavu, jindy mu zlomí krk, nakope mu... ehm, zkrátka možnosti likvidace mají být široké.

Vývojáři opět kladou obrovský důraz na animace a realističnost pohybů. Autoři chtějí, aby počet unikátních animací u hlavní postavy vystoupal na úctyhodné číslo 3 000. Pro srovnání, v předchozí hře z dílny Naughty Dog (jmenovitě Jak & Daxter) jich měl hrdina asi 200. Počítají se do toho ovšem i různé drobnosti jako mimika, postoje, různá poloha rukou při provádění nějaké činnosti atd.

Tropická dovolená

Již jako nepojmenovaná hra od Naughty Dog zaujal Uncharted spletitou a živoucí džunglí, kde se má většina dobrodružství odehrávat. Aktuální verze to jen podtrhuje. Spletité změti lián, stromy rostoucí pomalu do nebe, padlé tlející kmeny, skalní vyvýšeniny obrostlé mazlavým mechem, šumící vodopád a do toho dávno rozpadlé a zarostlé ruiny starodávné civilizace. Prostě dovolenková idylka každého dobrodruha. Trochu nás překvapila silná ohraničenost hratelné ukázky, která džungli redukovala na jediný tunel, kterým se dalo jen pokračovat vpřed. Ale na druhou stranu měla akce díky tomu spád a třeba mají tvůrci v rukávu pár es ještě schováno. Do data vydání slibovaného na 28. listopadu ještě zbývá pěkných pár měsíců, ale už teď máme jasno, že z Uncharted propadák rozhodně nebude.

JAK SE TĚŠÍME? **8,6**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Strhující příběh
- Pohledné bitky
- Nápaditá akce

- Omezené prostředí?
- Krátká herní doba
- Repetetivnost

Nové dílko zkušených tvůrců Crashe a Jaka slibuje dobrodružnou a filmovou akci situovanou do živoucí džungle, starobylých chrámů a dalších propriet nezbytných pro hon za pokladem.

HEAVENLY SWORD

Barbar Conan měl dceru!

INFO
[Žánr] Arkáda
[Výrobce] Ninja Theory
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.heavenlysword.eu
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PS3

Proč schovávat výkon Playstation 3 za titěrné efekty typu realistické vody v toaletní míse, když lze vzít megalomanské kulisy fantastických staveb, jednu nebojácnou kameru sledující hlavní hrdinku a spojit je ve spádu, že hráč jakékoliv malé detaily nestíhá sledovat – je zde jen jeden nádherný, ubíhající svět. To je motto frenetické akce, která tento rok hodlá vystřídat na stráži mytickou drtičku akčních tlačítek God of War a má stejně jako on za úkol zaujmout nejen milovníky výpravných fantasy eposů a brutálních soubojů, ale svou nekomplikovaností také příležitostné hráče, které uchvátí svým vizuálním mejdanem.

Heavenly Sword skutečně útočí na všechny primární smysly. Nač dlouho přemýšlet, hlavní hrdinka je na vysokém útesu, který s plošinou opodál spojuje skupina lan. Stačí doběhnout ke hvězdičce vyznačující cestu a duchovní dcera barbara Conana se roztančí po provazech, seč jí stehenní svalstvo a mačkání křížku stačí. Heavenly Sword bude plný meziher spočívajících v načasovaném tisknutí předem daných tlačítek. Hle, nepřátelé přesekávají lana, hybaj přeskočit pomocí analogu! Primitivní? Ano, ovšem v kontextu s dvousetmetrovou propastí pod nohama a kamerou kroužící po dráze agresivní mouchy je to ten nejschůdnější způsob, jak si vychutnat magické prostředí kolem bez nároků na soustředění.

To přichází hned vzápětí, kdy hlavní hrdinka přistává na plošině doprostřed hloučku nepřátel. Bojové umění má s postupem hrou gradovat, nicméně již v prezentovaných úrovní z počátku hry dokázala bojovná dívka po obrazovce rozcákat krev svými piruetami za dozoru dvou mečů ostrých jako břitva. Souboje v Heavenly Sword se svým stylem velmi blíží vražedné akrobacii z Prince of Persia, nicméně novinka skrývá pod intuitivním ovládáním mnohem více speciálních pohybů. Pokud nejsou nepřátelé za zády, vyplatí se vytáhnout obrovský meč a nahrubo vyčistit celý prostor před sebou. Naopak v obklíčení se dožadují slova řetězy, které zde fungují jako náhrada palných zbraní. Ačkoliv v ukázce dokázaly skutečně jen plašit stvůry, plná verze nabídne přitahování protivníků na dálku a jejich následné kontaktní půlení dýkami.

Velkým přínosem, pro organičnost herního světa, který často praktikuje filozofii „vyčisti místnost s nepřáteli a pošlu na tebe další vlnu", je interaktivita prostředí. Zbraně po mrtvých, sudy, kamenné bloky a dokonce i mrtvoly, to vše lze uchopit a použít jako zbraň definovanou vlastní hmotností a pevností. Spolupráce s prostředím si však hráč užije zejména při hře za druhou postavu, útlou a mírně delirickou dívku, na jejíž bedra budou naloženy logické hádanky kořenící zběsilou akci. Na ty si však budeme muset počkat do vydání, avšak ve své druhé, zběsilé polovině zatím Heavenly Sword obstál na výbornou.

JAK SE TĚŠÍME? **8,8**

INDEX OČEKÁVÁNÍ
- Dech beroucí architektura a spád
- Desítky pohybů k usmrcení nepřátel
- Dvě hratelné postavy
- Přibývající pohyby a interaktivita prostředí
- Někdy až moc nepřátel
- Hrozící stereotyp

Hra, která připomíná arkády ze staré školy. Má spád, nabízí tucty nepřátel, logické vložky a hráči se při ní zamotá hlava.

Michael Stern, zástupce šéfredaktora
Pálí za sebou mosty propan-butanovým hořákem

LAIR

S pohybovým ovládáním mezi draky

Malí chlapci sní o povolání kosmonauta. V připravované akci Lair je však vrcholem úspěchu osedlání draka a stanutí v čele královské letky, která má za úkol ochránit zemi před temnými stvůrami z nebes. Svérázný simulátor dračího jezdce (nikoliv draka, viz dále) je jedním z prvních titulů, který naplno využívá pohybového senzoru uvnitř ovladače Sixaxis a svým pojetím se snaží o rázný pokrok mezi fantasy hrami.

Jak bylo naznačeno, hráč ovládá pouze jezdce na hřbetě plaza – zarývá monstru ostruhy do boků, pobízí jej palcátem nebo přitáhne uzdu, aby drak vyplivl ohnivou salvu. Samotný plaz tak reaguje se znatelným zpožděním, což na jednu stranu výrazně ztěžuje ovládání, ovšem zároveň účinně posiluje pocit, že máme mezi stehny několik tun živé a inteligentní tkáně. Atmosféra patří obecně k výrazným prvkům hry, za což patří díky vzletné architektuře a monumentální hudbě jdoucí ruku v ruce s výpravnými animacemi a brífinky, takže hráč má chvílemi pocit, že se v Tolkienově Středozemi po tisíciletích znovu objevili draci.

Náplň jednotlivých misí vsází na variabilitu. Prezentace nechala hráče bránit obležené město, kdy musel obratně nalétávat na katapulty a upalovat je ohněm. O něco později přiletěli nepřátelští draci, zatímco hráči pomáhali spřátelení jezdci – dračí armáda ženoucí se střemhlav na posledního zbývajícího nepřítele vypadala působivě, nicméně vše za hráče umělá inteligence neudělá. Přiletěli totiž elitní jezdci, na které platí pouze férový boj jeden na jednoho. Zde se projevuje originalita pohybového ovládání. Nakláněním ovladače je nutné srovnat s protivníkem let a švihem do strany do něj „nabourat".

Specifikem akce Lair však bude cvik. Nelze přijít a instantně se bavit, ale srůstat s ovládáním a hledat jeho pravidla, jakým způsobem a kterým směrem kdy švihat. Z tohoto pohledu slibuje Lair dlouhotrvající zábavu, protože hráč má neustále objevovat nová zákoutí systému. V první misi jsme mohli nabourávat do draků, později bude možné přeskočit k nepřátelskému jezdci, strhnout jej z jeho plaza a nasednou zpět na svého věrného oře. Podstatnou otázkou však zůstává, zda autoři dokážou naplnit mise dostatečně variabilním obsahem, protože na něm hra stojí.

INFO
[Žánr] Simulátor dračího jezdce
[Výrobce] Factor 5
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.us.playstation.com/Lair
[Datum vydání] 14. srpna 2007
PLATFORMA: PS3

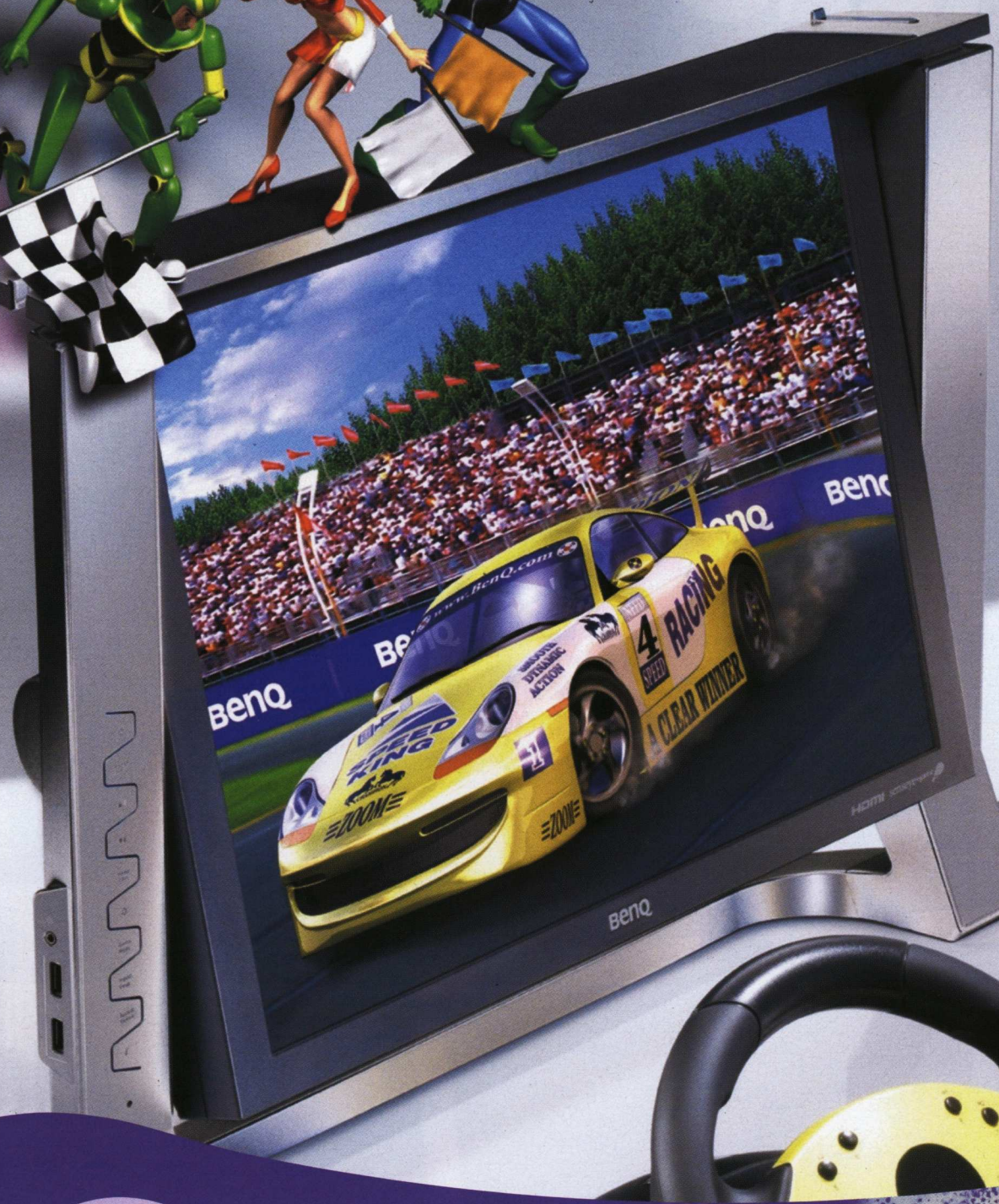
JAK SE TĚŠÍME? **8,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ
- Technické zpracování
- Atmosféra a pocit při řízení draka
- Drak reaguje se zpožděním – jako živý
- Variabilní mise
- Cvik nutný k ovládání
- Bude atraktivní náplň všech misí?

Lair se snaží zabodnout do srdce draka hned dvěma zbraněmi – působivým pohybovým ovládáním a skvělou fantasy atmosférou. Zasadí smrtelnou ránu?

PRO OPRAVDOVÉ HRÁČE

PERFECT MOTION



BenQ FP241VW – jedinečný herní monitor

Připrav se na adrenalinovou jízdu svého života. Stylový 24" LCD monitor vybavený nejmodernějšími technologiemi a dvěma hernímy módy – užiješ si detailní a precizní obraz, které uspokojí i toho nejnáročnějšího hráče.

- funkce PerfectMotion a ultra rychlá odezva 12ms MPRT (Motion Picture Response Time), které zajistí překvapivě plynulé a hladké pohyby
- 1080p – plné HD rozlišení 1920×1080p, podpora Progressive Scan
- technologie Senseye, která automaticky a dynamicky zlepšuje obrazovou kvalitu
- 66 obrazových módů – Standard, Film, Dynamický, Foto, Závodní hry a Akční hry

Pro více informací navštivte webové stránky BenQ.cz

BenQ

Enjoyment Matters

FALLOUT 3

Dobří holubi se vracejí, říká se, obzvlášť když jsou ugrilovaní jaderným výbuchem a světélkují

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Bethesda
[Vydavatel] Bethesda
[Homepage] fallout.bethsoft.com
[Datum vydání] Podzim 2008
PLATFORMA: PC, XBOX 360

Když se řekne fantasy RPG, vykreslí se na neuronových spojích neurčitá změť titulů od těch ze světa AD&D, Pána prstenů a nespočtu dalších původních říší. Pokud však zazní formule postnukleární RPG, znalí hráči okamžitě cedí mezi zuby jméno Fallout. Tvořit sám sobě žánr má výhody, ale i úskalí – modla nesmí nikdy zklamat! Čím méně informací bylo známo o pokračování tohoto eposu, tím více se množily spekulace a plané úvahy, jakým směrem se ubírá jeho vývoj od roku 2004, kdy na něm začalo pracovat marylandské studio Bethesda.

„Kopie Oblivionu? Prachsprostý kalkul s radioaktivní omáčkou z lisovaných mutantích očí?" zněly obavy hráčů. Firma je nonšalantně umlčuje dudlíkem prvních informací – vše je jinak!

Interaktivní porod

Sami autoři v čele s producentem Toddem Howardem již od prvních koncepčních náčrtků nevytvářejí pouze hru s bezútěšným zasazením nabaleným na kostru jejich předešlého produktu, ale dle Toddových slov chtějí dokonale navrátit atmosféru obou původních titulů Fallout. Klíčem má být sžití se s hlavní postavou. Dění začíná ve 23. století na porodním sále. Země je spálená atomovou válkou, ovšem hluboko pod povrchem, v radiačně odstíněných krytech, se rodí hrdina. Přístroje ihned skenují jeho DNA, aby odhadly budoucí podobu – hráč v tomto bodě vedle pohlaví, tělesné konstituce a tváře volí také detaily jako přesvědčení a barvu kůže. Další fáze ztotožnění probíhá interaktivním dětstvím budoucího vládce radioaktivních plání. Hráč může pobíhat po podzemním komplexu a než během několika hodin vyroste (jednotlivé vývojové stupně najdete v boxíku), měl by hráč pochopit, že Fallout 3 není o prezentaci technologie nebo maximalizování herních statistik, ale o celkové atmosféře bezútěšného světa.

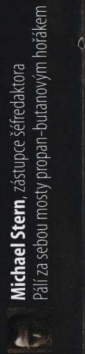
Třetí díl se pomocí silně upraveného enginu z Oblivionu snaží zpracovat svou tématiku nově, a přesto se díky řadě původních prvků stát poctou předchůdcům. V první linii se vrací systém S.P.E.C.I.A.L., jenž hráče na počátku nechá vybrat 3 základní statistiky z celkového počtu 14ti. Ty porostou rychleji s každou dosaženou úrovní, která navíc vždy přinese specificky zaměřený perk. Je libo stát se odstřelovačem, umět stahovat kůže nebo skalpovat mutanty? Perky jsou hráčovými služebníky!

Komplexní jako atom uranu

Nedávno proběhlo informačními dálnicemi rýpnutí, že Američané neholdují komplexním hrám. Bethesda se hodlá stát výjimkou potvrzující pravidlo, neboť Fallout 3 má být propracovaný v tolika rovinách, aby zobrazoval skutečný život radiací bičovaného světa. Taková pitná voda bude například velmi ceněnou komoditou a hráč musí bedlivě sledovat, kolik becquerelů radiace vyzařuje ten který zdroj. Voda zde má sice léčivé účinky, pokud není příliš kontaminovaná, nicméně takové zlomeniny vyléčit nedokáže – na ně bude nutné vyhledat doktora nebo se naučit první pomoci sám prostřednictvím perku. Hráč si tak bude muset dávat velký pozor, aby mu v souboji mutant nerozdrtil například rameno, což bude stejně jako v původní hře znamenat, že postava neudrží obouruční zbraň. A že se mezi nimi nacházejí kousky jako ripper (futuristická motorová pila) nebo elegantní odstřelovací pušky s laserem místo hlavně!

> „NOVÁ LOKACE RIVET CITY JE ROZROSTLÁ KOLEM MOHUTNÉHO, REZAVÉHO VRAKU DOPRAVNÍHO LETADLA

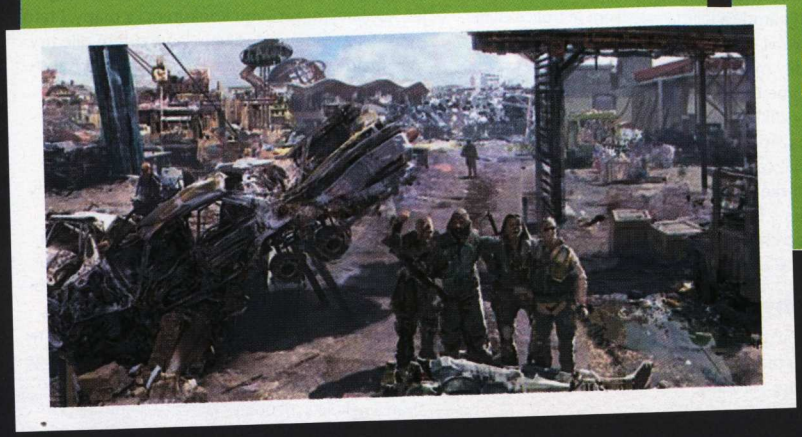
Tahové souboje působením radiace zmutovaly v nástroj Vault-Tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.), jenž hodlá extrahovat to nejlepší z dřívějších taktických orgií s pohybovými body a akci urychlit přidáním esence reálného času. „Fallout 3 nebude střílečka!" zní odhodlání Bethesdy a slib demonstruje na příkladu. Narazí-li hráč na notorického supermutanta, v pohledu první osoby se dění zastaví a tělo zrůdy vnitřní systém rozdělí na zásahové zóny ohodnocené pravděpodobností zásahu. Zamířit na oko a pal! Mechanismus vyhodnotí desítky faktorů zásahu/minutí a odčerpá cenné pohybové body. Jakmile dosáhnou nuly, protivník začne útočit, ovšem v reálném čase a sám hráč dostane možnost mu zuřivým klikáním oplácet rány, než se body v závislosti na obratnosti opět zregenerují. Právě to má vnést do hry spád poplatný současným trendům při zachování dnes již přežitých principů klasické tahovky.



Michael Stern, zástupce šéfredaktora
Pálí za sebou mosty propan-butanovým hořákem

JEN SE NEUTOPIT VE STYLOVOSTI!

Autoři chápou, čím si původní dva díly postnukleárního RPG získaly oddané příznivce. Dezolátní svět s přežívajícími zbytky civilizace byl skutečně lákavým tématem, nicméně Bethesda si musí uvědomit, že kromě uzemňujícího zasazení zde byla i vlastní hra, její principy a pravidla. Dech beroucí apokalyptické artworky tak prozatím neznamenají v kontextu hry jako celku takřka nic. Vždyť i filmová pokračování Matrixu se zalkla přehnanou stylovostí, kdy se bratři Wachowští jali stvořit sérii monumentálních cyberpunkových obrazů, ale již nějak zapomněli na příběh. Bethesda nicméně pochopila směr, kterým se má vydat, a hráči mohou držet palce, aby Fallout příliš nezmatrixovatěl.



FALLOUT 3 VS. TES: OBLIVION

Společné prvky

Upravený engine a umělá inteligence
Obrovský svět (byť bude ve Falloutu menší)
Stovky zbraní a úkolů
Profesionální zpracování (otce hlavního hrdiny dabuje Liam Neeson)
Pocta předchůdcům

Rozdíly

Mohutně vylepšená hra v pohledu třetí osoby
Méně obyvatel, ale budou charakterově vyhraněnější
Nepřátelům se nebude zvedat úroveň spolu s hráčem
Větší brutalita. Headshoty na denním pořádku!
Lepší AI a pathfinding postav
Hráč bude moci získat rozmanitější karmu a reputaci

Štěpení jader charakterů

Svět, respektive spálenou krustu pokrývající jeho povrch, nelze srovnávat s Oblivionem – je menší, ale soustřeďuje se více na detail. Nebudou zde tisíce postav, ale stovky s výrazně vyprofilovaným charakterem, které si na rozdíl od zmíněného fantasy hráč má šanci zapamatovat. Ten s sebou navíc potáhne karmu, ovšem nikoliv na ohřívání vody v chladných radioaktivních nocích, ale aby si hra pamatovala veškeré jeho skutky a promítala jejich následky do chování spřátelených i nespřátelených postav. Zabije hráč šéfa místního gangu? Vesničané v širém okolí jej budou milovat, ale pohorší si u pašeráků. Fallout však nic nerozlišuje na černou a bílou. Dle slov autorů existuje i střední, šedá cesta s celou škálou odstínů. Hráč se může stát parchantem obecným nebo při troše snahy parchantem akceptovatelným s příchutí trotla a hulvátskými rysy (implikuje to možnost proměnit se v politika? :-).

Pokud bylo na počátku uvedeno, že Fallout 3 není Oblivion, neznamená to, že obě hry neleží na stejné rodové linii. Bethesda v těchto dnech upravuje engine své dřívější hry, aby splňoval požadavky nového prostředí. Oblivion znamenal stromy, louky a pohoří, zde hrají světélkující koncert trosky zničených měst, půda zpražená v písek a obskurní monumenty typu rezavého vraku letadla, kolem kterého se rozrostlo Rivet City – jedna z nových rozlehlejších lokací. Hra se naučí rovněž zobrazovat veškeré dění v plnohodnotném pohledu třetí osoby. Vypadá impresivně, když se hráč může kochat svým avatarem, jemuž se zabitými protivníky nebo vydělanými penězi na kůži šplhají nové kousky brnění a v soubojích přibývají šrámy.

Fallout 3 tvoří most mezi dvěma generacemi her. Jak napojí moderní grafiku zobrazující detailní polorozpadlá městečka na nelineární úkoly, systém pověsti hlavního hrdiny a obecně ducha původních her? Držíme palce, aby byl šev co nejméně znatelný.

JAK SE TĚŠÍME? 9,7

INDEX OČEKÁVÁNÍ

Vychází přímo z principů prvních dvou dílů
Originální tvorba hlavního hrdiny
Zachován systém S.P.E.C.I.A.L.
Polotahové souboje ve 3D
Pověst hráče
Jediné profesionální postnukleární RPG široko daleko

Zachová 3D grafika specifickou atmosféru?
Utopení ve vlastním stylu

Fallout 3 navzdory zcela nové generaci her, do níž spadá, nehodlá ztratit nic z odkazu svých předchůdců. Herní pravidla i atmosféra mají být zakonzervovány pro budoucnost stejně jako voda a jídlo v případě atomové války!

EMPIRE EARTH III

Heslo dne zní: Méně, jednodušeji a zajímavěji!

Jaké může být pokračování známé historické strategie? Nové události, další realisticky zpracované bitvy, více next-gen rzi na mečích vojáků? Kdepak, tvůrci z Mad Doc Software se věrni svému jménu rozhodli pro radikální až bláznivou změnu. Třetí díl Empire Earth bude jiný, autoři ustoupili od věrného zpracování událostí zachycených hodinami dějepisu a vydali se na riskantní pomezí mezi realitou a fikcí.

Střet civilizací je tu!

Asi nejvýraznější změnou je opuštění konceptu nespočtu národů proplouvajících historií rozdělenou do mnoha epoch. Spousta hráčů byla množstvím časových úseků zmatena, rozdíly mezi nimi takřka nevnímala, a proto jich nově bude méně. „Chceme raději menší počet výrazněji odlišených částí než obrovské množství nevýrazných kousků," říká ředitel Mad Doc Software Ian Davis. Radikální léčebná kúra postihla i národy a jejím výsledkem je trojice civilizačních větví – Západ, Blízký a Dálný východ.

Rozdíly mezi nimi jsou výrazné, a pokud nepočítáme budovy, liší se takřka vše. Logika výstavby základny, jednotky i vhodná strategie. Zatímco „západáci" budou klasičtí rytíři/vojáci/tankové čety s tradiční výstavbou základny, vojska Blízkého východu takřka neznají povolání dělníka – budovy se staví v hlavní základně. Odtud po chvíli vyrazí karavana, která umí „rozložit" dané zařízení, kde zrovna potřebujete.

Jako obvykle, ale osekaně

Empire Earth III je po stránce herních pravidel klasickou realtime strategií. Těžíte suroviny, stavíte budovy, vyrábíte jednotky, a až je všeho dostatek, zem se zatřese dusotem vaší armády, jež hodlá vymazat svou konkurenci z mapy. I tato mnohokrát viděná klasika byla ve třetím díle hry maximálně zjednodušena. Počet budov dosahuje maximálního počtu deseti. Dělníci se u těžby surovin (které jsou pouze dvě) ovládají automaticky a spoustu jednotek vyrábíte takřka z hlavního menu.

Každá mapa je rozdělena na množství provincií, což motivuje hráče k dalšímu postupu. Defenzivní taktika nemá šanci, protože každá provincie má jen omezený přísun surovin, a jestliže se zabetonujete v jedné, protivník vás svou ekonomikou a rychlostí chrlení jednotek převálcuje. Zůstává otázkou, s kolika konkurenty se v bitvě střetnete. Dosud jsme měli možnost vidět pouze multiplayerové mapy, které počítají s maximálním počtem osmi soupeřících stran a několika „neutrály". I když ty nemusíte pro vítězství eliminovat, mohou vám svou přítomností nejednu bitvu zkomplikovat. Proto se hodí využít diplomacie (rovněž výrazně zjednodušené – jak jinak) a získat „domorodce" na svou stranu. Mohou například zaměstnat vašeho hlavního protivníka, a zatímco se budou uměle inteligentní strany navzájem kočkovat, vy se vrhnete do výzkumu a následně opanujete bitevní pole s nablýskanými hi-tech tanky.

„DEFENZIVNÍ TAKTIKA NEMÁ ŠANCI, PROTOŽE KAŽDÁ PROVINCIE MÁ JEN OMEZENÝ PŘÍSUN SUROVIN

Ranní ptáče, výzkum odskáče

Vědecké poznání ovlivňuje strategii každé bitvy. Tvůrci se hodlají vyvarovat tradičních neduhů spojených s možností postupného vývoje – většinou se totiž všechny národy vyvíjejí rovnoměrným tempem. V Empire Earth III by mělo být možné využít kvantity a i s vývojově zaostalejší armádou zlikvidovat pokročilejšího protivníka, který investicemi do výzkumu ztratil výrobní potenciál. V praxi se to příliš neprojevuje (kdo by se nesnažil postoupit do dalších období?), nicméně je pravdou, že rychlejší postup do nových epoch rozhodně neimplikuje pohodové vítězství.

Celkem hra nabídne pět různých historických epoch, od antiky přes středověk a dobu kolonizace se překulíte do dneška a ti nejúspěšnější se podívají i do budoucnosti. Každé období si žádá nové jednotky a rovněž i určité globální vynálezy, zapomeňte ale na nějaké komplikované postupy. Vše je jednoduché a neexistuje žádná budova typu kovárna, která by sloužila jen pro upgrade nejrůznějších bonusů.

Malá prosbička – dobuďte svět!

Jedna mapa pochopitelně nic neřeší. Empire Earth III se inspirovala konkurencí a nabízí dnes už obvyklou kombinaci tahových rozhodnutí na mapě

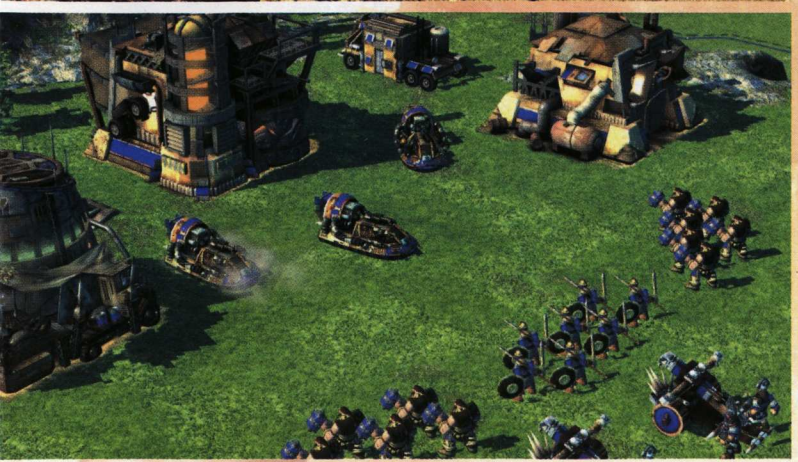
INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Mad Doc Software
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.empireearth3.com
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

[SKÓRE]
Laser 1 : Ocel 0

[VODA VS. VZDUCH]
Elementy se zkrátka nemají rády



POKUD ZACHRÁNÍTE UNESENOU DCERU VŮDCE KMENE, ZÍSKÁTE V DOMORODCÍCH SOLIDNÍHO SPOJENCE

světa, která se posléze přenášejí do konkrétních bitev v reálném čase (viz Total War, Rise of Nations). Svět se dynamicky mění, ale pokud zrovna danou oblastí nepřešlo pět divizí vojáků, najdete v dané provincii základnu a dělníky ve stejném stavu, v jakém jste je opustili.

Hlavní kampaň s všeříkajícím názvem World Domination předhazuje před hráče jasný cíl. Dobuď, co můžeš, a zbytek si podmaň. Otázkou však zůstává motivace hráče. Přece jen obsadit desátou provincii a s radostným úsměvem se vydat do jedenácté vzrušuje možná armádní generály, nikoli však obyčejné humanoidy. Autoři sice nenabízejí žádné hlavní úkoly, v průběhu jednotlivých bojů však může do děje zasáhnout neutrální frakce a zadat úkol. Pokud například zachráníte unesenou dceru vůdce kmene, získáte solidního spojence do rozhodující bitvy. Kupředu vás bude táhnout i prostředí, každá mapa bude jiná, většina z nich zpracovaná podle reálných geografických dat.

Stará dobrá Anglie

Ačkoliv byla řeč o třech civilizacích, původní národy přesto nejsou minulostí. Takoví Britové se však budou hodně blížit Němcům, rozdíl ale bude pouze v důrazu na námořní síly, který je pro zemi Jejího Veličenstva charakteristický.

Graficky se tvůrci nepokouší o žádné kotrmelce, hra je oděna do standardního trojrozměrného kabátu bez možnosti zoomování. Alfaverze sice byla nepříjemně náročná na hardware, nároky by však měly v průběhu betatestu určitě klesnout.

Většina zahraničních novinářů byla nadšena zjednodušeným pojetím hry, nicméně osobně z něj tak na větvi nejsem. Podivně vyznívá zejména snaha skloubit realitu s fiktivními vynálezy a masivní zjednodušování na všech stranách. Ohňometné tanky a další jednotky z pozdějších ér vypadají v kdysi realistické sérii jako pěst na oko. Většinou se hry snaží maximálně simulovat realitu (alespoň dokud je zábavná), anebo utíkají do fantastických světů jako třeba Rise of Legends. Empire Earth III místo toho zůstává na půli cesty.

Na druhou stranu bitvy rozhodně získaly správný náboj. Neovládáte tuny jednotek, nemusíte každou chvíli syslit zdroje na postup do další epochy a relevantní strany jsou jasně odlišené. Je ovšem otázkou, zda přesně toto čekají hráči od titulu s názvem Empire Earth.

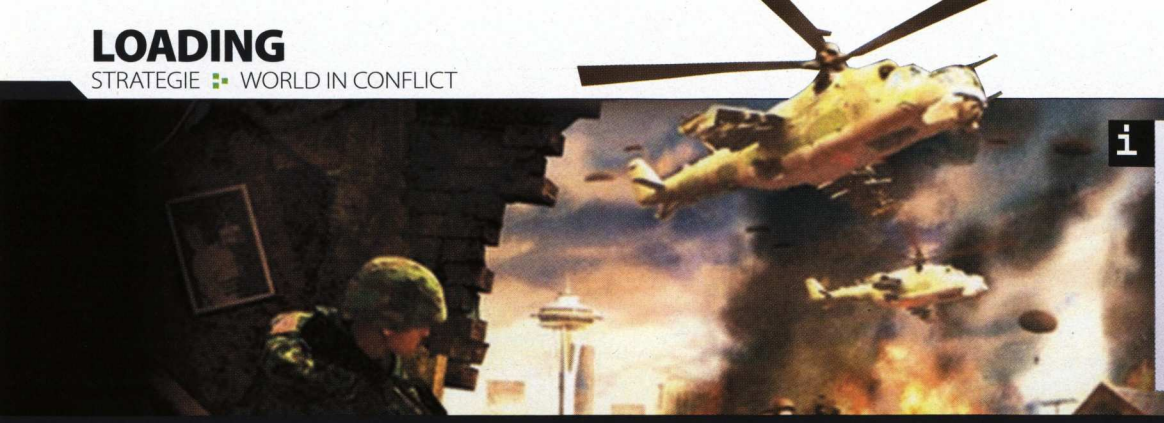
Honza Morkes, šéfredaktor
Rozšířil své jméno a pak se cítil jak po rozchodu

JAK SE TĚŠÍME? **8,0**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Méně národů, více rozdílů
- Menší počet budov a surovin
- Výrazněji odlišené historické epochy
- Ztráta realističnosti je zvláštní
- Fanoušci historického pojetí budou zklamáni
- Nabídne kampaň dostatečnou motivaci?

Nový, jednodušší a zajímavější. Třetí díl Empire Earth má zbavit sérii nálepky „jen pro náročné" a hodlá být servírován všem hráčům bez omezení.



INFO
[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Massive Entertainment
[Distributor] CD Projekt
[Homepage] www.worldinconflict.com
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PC, XBOX 360

WORLD IN CONFLICT

Došla vodka, soudruzi. Jde se na západ – mají whisky!

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 7–8/07

Je neuvěřitelné, s jakou rychlostí dokáže připravovaná strategie World in Conflict (podrobnou reportáž z návštěvy vývojářů najdete v Doupěti 5/07) strhnout do víru bojů. Žádný čas na dlouhá rozmýšlení ani poklidné formování armády. V multiplayeru se na nic nečeká! Neotálel jsem proto a z přidělených financí si ihned objednal pět bojových helikoptér. Snad se mi podaří promyšlená léčka! O pár chvil později jsem vyslal dvě poletuchy rovnou do týla nepřítele a zbylé tři na sever. Jenže znenadání zahalil obrazovku záblesk doprovázející ohlušující výbuch. Nastal chaos, v němž shořely vesnice, lesy a vše živé na mapě zaniklo. Atomový hřib naprosto zdecimoval krajinu a jasně ukázal, že tahle válka může být opravdu poslední v historii lidstva.

První dojem z hraní World in Conflict je dechberoucí a přesvědčí vás o vysoko nastavené laťce kvality a obtížnosti zároveň. Podnadpis přitom nelže! Ruský komunismus namísto ústupu expandoval do světa, napadl západní Evropu a severní části amerického kontinentu. Kromě Ruska a US Army se na bojištích objeví i frakce NATO, což do hry přináší tři věrohodně zpracované hratelné strany soupeřící na mnoha rozlehlých mapách.

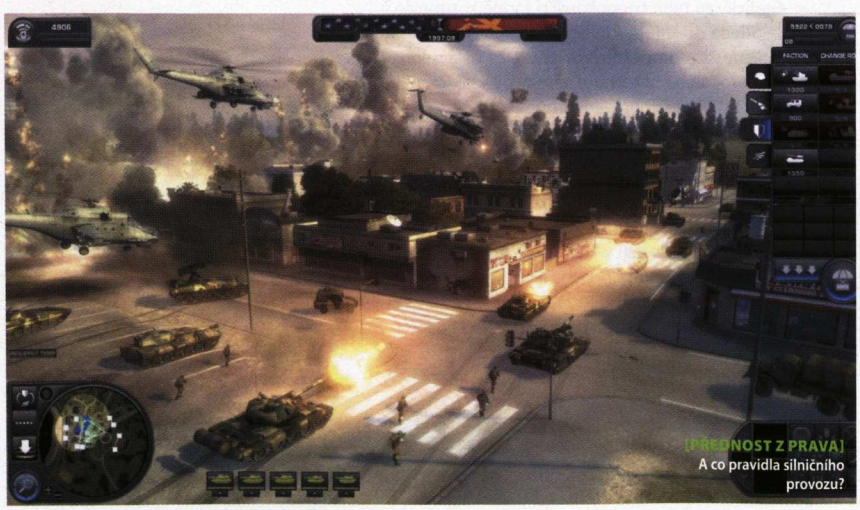
A když soupeřící, tak doslova – žádné stavění základen se nekoná, veškeré snažení je nasměrováno na přímý boj s nepřítelem všemi dostupnými prostředky. Škála vojenské techniky je rozmanitá. Dočkáte se čtyř odlišných specializací, letectva, pěchoty, obrněných jednotek (především tanků) či nezastupitelné dělostřelecké podpory. Ať se již ale rozhodnete před začátkem každé mapy pro jakoukoliv specializaci, v žádném případě nebudete ochuzeni o ostatní vojenské síly spadající do zbylých kategorií – jednotky si totiž můžete kdykoliv pořídit všechny, jen ty z ostatních armád budou trochu dražší.

Vojáci se nevyrábějí v základnách, ale jsou posíláni ze zálohy výměnou za kredity. Ty se doplňují automaticky v závislosti na postupné likvidaci jednotek nepřítelem. Většinou tak dojde k uspokojivému naplnění konta do doby, než vám nepřátelé srovnají posledního vojáka se zemí.

World in Conflict je obtížná hra, v níž bez smysluplného zaúkolování aktuálně ovládaných vojsk určitě daleko nedojdete. Naivní infiltrace do nitra nepřátelského území s pár tanky je obyčejnou ztrátou času. Je dobré se spíše zaměřit na efektivní postupné likvidování soupeřova teritoria, ale i přesto jdete do boje s přesvědčením, že vaši utvořenou skupinu jednotek během pěti minut někdo rozmetá jen proto, abyste hned nato postavili další. Nesmírně rychlé tempo dává hře rozměr diametrálně odlišný od jiných poklidných strategií, zároveň ale tvoří velkou bariéru pro běžné hráče, u nichž se může za pár chvil dostavit znechucení a frustrace.

Platí to především v případě multiplayerových klání, kde jsem na vlastní kůži mohl okusit, jaké to je bojovat o důležitá záchytná stanoviště. Podle nich se určují hranice jednotlivých stran a v krizové situaci, dojde-li k obsazení jinak zcela odříznutého místa od ostatních, veškeré stacionární vojenské síly umístěné v jeho okolí jednoduše zaniknou. Úspěchy holt nejsou tak časté, na druhou stranu s sebou přinášejí důležité bodové ohodnocení a pocit vítězství. Čím většího skóre dosáhnete, tím více dostanete k dispozici podpůrných sil v podobě kobercového bombardování, raketového deště nebo atomové bomby. Tak jako tak je pohled na obrazovku dechberoucí, grafika společně se zvuky uchvátí a již teď se nemohu dočkat vydání plné verze, která nabídne totální zážitek moderní války.

> **JAK BY SE ŘEKLO NA VOJNĚ – VÁLKA NENÍ PRO NAFINTĚNÉ SLEČINKY**



[PŘEDNOST Z PRAVA] A co pravidla silničního provozu?

JAK SE TĚŠÍME?

- Realistické vyobrazení války
- Instantní zábava, žádné budování základen
- Technické zpracování
- Multiplayer

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Rychlé tempo hry
- Povětšinou opravdu obtížné

8,9

Jak by se řeklo na vojně – válka není pro slečinky. World in Conflict nastavuje laťku obtížnosti vysoko, tempo je strhující a ne každý zvládne udržet krok. Pokud ale dokážete přežít, dostaví se ohromná porce zábavy v čele s výtečným technickým zpracováním.

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Chytal blesky na střeše a spadnul z ní

THE AGENCY

Vyzkoušejte si roli elitního agenta na vlastní kůži!

Bond. James Bond. Jsem si jistý, že by se mezi vámi našli tací, kteří by se chtěli v kůži tohoto sympaťáka alespoň na krátký okamžik ocitnout. Hi-tech věcičky, sexy slečny, spousta peněz, přívaly adrenalinu, možnost zapínat televizi pomocí pšouku… ehm, kdo by nechtěl? Být špiónem se zkrátka vyplatí a to samé si uvědomili i vývojáři ze Sony Online Entertainment, takže již delší dobu pilně pracují na nové online hře s názvem The Agency, která nad konkurencí řadových fantasy rubaček vyčnívá hned v několika bodech.

Jedná se o akci ze špionážního prostředí viděnou primárně z pohledu první osoby, což zaručeně potěší milovníky stříleček. Pokud vám pohled z očí nevyhovuje, můžete se přepnout za záda hlavní postavy. The Agency nabídne stovky unikátních misí, v nichž si přijdou na své jak vyznavači frenetické akce, tak rozumné taktiky. Svou kariéru začnete jako nezkušený zelenáč, a to za herní frakci Unite nebo Paragon. Výběr záleží pochopitelně jen na vás, každá ze stran bude mít svá pro a proti. Ve zkratce lze říci, že společnost Unite učí své agenty opatrnosti a krytí se před zraky nepřátel, zatímco Paragon lpí na pořádné a ostré akci, kde střeva či jiné tkáně vesele poletují vzduchem.

Jak budete postupovat hrou, začnete získávat přístup k novým zbraním, znalostem, hi-tech udělátkům a druhům oblečení. Ano čtete správně, druhům oblečení. Ve hře totiž platí jednoduchý systém načrtnutým již starším MMORPG Matrix Online „co máš na sobě, tím jsi", a tak můžete jednoduchou změnou vzhledu přepínat mezi akční, podpůrnou nebo i infiltrační rolí. Pokud budete mít na sobě oblek tmavé barvy, zřejmě se chystáte infiltrovat cizí základnu pro získání důležitých dat. Jestli však vypadáte jako novodobý Rambo spokojeně trhající ohryzky (viz nový trailer ke čtvrtému dílu filmu), nejspíš zvolíte cestu krvavé akce.

Při získání dostatečného počtu zkušeností vám bude umožněno vytvořit si svou vlastní agenturu, do níž můžete přijímat další členy – sci-fi parafráze gildy. Využít lze i pomocné síly zvané Operatives, což jsou nehratelné postavy ovládané umělou inteligencí, které sbírají veškeré užitečné informace k vašemu prospěchu. Tito pomocníci mohou zajišťovat například potřebné podklady pro následující misi, skenovat oblasti kdekoliv na Zemi či vám zasílat důležité zprávy z virtuálního světa do reálného. Pokud bude například lokalizován nový nepřítel, vaši snaživci vám spěšně zašlou e-mail nebo zprávu na ICQ! Jejich obrovskou výhodou je, že pracují 24 hodin denně, a to i bez vaší přítomnosti na serveru. Vytváření aliancí je samozřejmostí, a tak budete moci uzavřít spolupráci s libovolnou agenturou jiného či jiných hráčů. I přesto však bude vaše nová agentura podléhat nadřízené megafrakci, kterou jste si vybrali na samotném začátku hry.

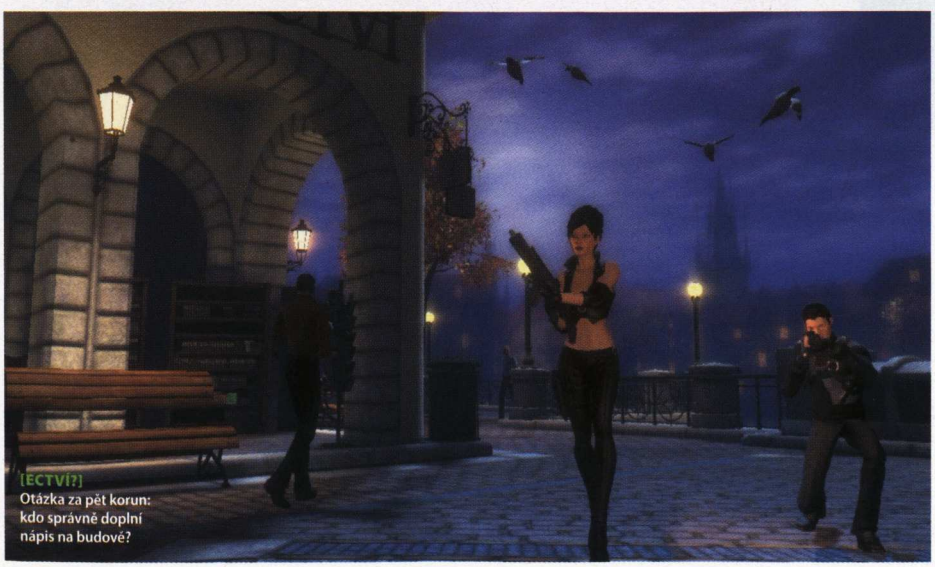
INFO

[Žánr] Online
[Výrobce] PC, PS3
[Vydavatel] Sony Online Entertainment
[Homepage] http://theagency.station.sony.com
[Datum vzdání] Neoznámeno

PLATFORMA: PC, PS3

The Agency vypadá jako zajímavá cyberpunková alternativa na poli online her a k jejímu případnému úspěchu jí nahrává netradiční špionážní prostředí, které působí mezi množstvím fantasy onlinovek jako balzám na duši scifisty. Po audiovizuální stránce hře prozatím nelze nic vytknout, působivé je zejména vkusné komiksové zasazení. Hra byla představena teprve nedávno, a tak si na její dokončení budete muset ještě hezkých pár měsíců trpělivě počkat.

„VAŠI PODŘÍZENÍ PRACUJÍ 24 HODIN DENNĚ A V PŘÍPADĚ JAKÉHOKOLIV PROBLÉMU VÁM ZAŠLOU E-MAIL



[ECTVÍ?]
Otázka za pět korun: kdo správně doplní nápis na budově?

Josef Murcek, stálý spolupracovník Doupěte
Nová posila Doupěte

JAK SE TĚŠÍME? **7,9**

- Špionážní prostředí
- Audiovizuální zpracování
- Systém „co máš na sobě, tím jsi"
- Využití externí skupiny Operatives

- Přílišná jednoduchost
- Stereotyp
- HW nároky

INDEX OČEKÁVÁNÍ

The Agency není zrovna tradiční onlinovkou. Prostor pro možné chyby při vývoji tak rozhodně není malý, na druhou stranu hru vyvíjí zkušení a ostřílení vývojáři, což přeznamenává jisté ambice nejen ve svém žánru.

ŠOKUJÍCÍ STUDIE!
VÍME, JAK VYPADÁ IDEÁLNÍ ŽENA

Když hrajeme hry, očekáváme od nich jen to nejlepší. Skvělou zábavu, výbornou grafiku, perfektní hratelnost a… perfektní ženské! Nikdo nestojí o to hrát s realisticky vymodelovanou holčinou, jakých potkává denně na ulici stovky. Když už máme při hraní na někoho koukat, tak ať to pořádná kost minimálně o formátu dinosauří fosilie! Jak má ale ideální ženská hrdinka z pohledu hráče vypadat? Provedli jsme rozsáhlou srovnávací studii a přinášíme zdrcující výsledky! Shrnují všechna základní kritéria, která musí průměrná herní žena splňovat, sumarizují základní premisy a pravidla pro tvorbu nejen obličeje a celé postavy, ale i pro design herního oblečení. Ale dost bylo řečí – je čas činů a krásných žen.

HRDINKA – CORE VERZE

[BICEPSY]

Silné svaly jsou vyhrazeny pouze pro muže. Herní dívky mají ruce vždy štíhlé a útlé, bez ohledu na to, jak silné ve skutečnosti jsou. Slavná „Arnieho teorie" tvrdí, že je to výsledek rozsáhlých genetických manipulací provozovaných v temných koutech herních studií.

[BOKY]

V reálném životě se za „ideální" míry považuje 90/60/90. Herní hrdinky ale musí být lepší než realita, proto raději volte míry 120/50/90, které předznamenávají vyjmutí některých orgánů a spodních žeber, které se do útrob digitálních ženštin prostě nevejdou.

[STEHNA]

Pro stehna platí totéž co pro paže. Bez ohledu na množství tréninku a posilování (či na množství sněžených jitrnic a kremrolí) jsou tyto partie vždy dokonale tvarované a hladké, bez vystupujících svalových provazců a jiných nesymetrií.

[BŘÍŠKO]

Vyrýsované ploché břicho je velmi důležitou tělesnou partií, to ví asi každý. Zapomenout na něj je jako zapomenout dát náboje do pušky nebo vrtuli na helikoptéru.

MISS GAMES

Před několika měsíci proběhla na několika velkých amerických serverech herní obdoba Miss Universe, když se volila nejkrásnější herní hrdinka všech dob, bez ohledu na titul či platformu. Z vyhlášených 10ti největších krásek jich 9 posledních nikoho nepřekvapilo – jednalo se o klasické polygonové krásky typu Lara Croft. Mnohé ovšem zaskočilo místo první. Vyhrála jej totiž do hustobrnění zakovaná Samus Aran z herní série Metroid Prime, jejíž obličej nikdy neuvidíte déle než a pár sekund v outru; o zbytku těla nemluvě.

Martin Boček, stálý spolupracovník Doupěte
Život je jako bonboniéra: Čím víc ji, tím víc tloustne

[OČI]

Barva očí musí korespondovat s barvou vlasů. Černé oči si libují v zákeřném zabíjení, modré křehotinky mají zálibu v krvavé řezničině. Zelené oči mívají nevyzpytatelné dívky se slabostí pro jedy a červeně se zalesknou oči ženy se zálibou v nožích nebo čerstvé krvi.

[ÚSTA]

Ústa jsou nesmírně důležitou součástí vzhledu každé ženské postavy. Musí být uzpůsobená stejně tak k nenávistným úšklebkům, když kopou hlavního padoucha do rozkroku, jako i k bolestným výkřikům či milostnému laškování. Proto je třeba, aby byly výrazná, ideálně jasně rudá s detailním normálovým mapováním. Líčidly na nich nelze šetřit – vždy totiž platí heslo: „Berte ohled na rtěnku, každý chceme roštěnku!"

[VLASY I]

Barva vlasů by měla odpovídat povaze. Černovlásky jsou tajemné a preferují katany a pušky (odstřelovačky), červené vlasy značí ohnivou povahu a lásku k raketometům, plameno a jiným -metům, blond vlasy křehkou krásku a zálibu v motorových pilách. Hnědé vlasy mají ve hrách jen vedlejší postavy, co se nezmůžou na víc než na základní pistoli.

[POPRSÍ]

Ňadra musí být z esteticko kinetického hlediska minimálně čtyřky. Nebo čtyři. Pokud má hrdinka prsa trojky, je nutno tento kritický handicap vykompenzovat minimálním oblečením. Poprsí velikosti 2 a menší se ve hrách vyskytuje pouze u mužských postav.

[VLASY II]

Vlasy by měly být dlouhé po pás či víc, minimální přípustná délka je po ramena. Nikdo nestojí o mužatky s účesem střiženým podle kastrolu. Důležité je totiž to, aby vlasy nejen v monumentálních vlnách následovaly každý pohyb hrdinky, ale také aby představovaly dokonalé pozadí, na němž se za všech okolností vyrýsuje její dokonalá silueta.

[LÝTKA]

Herní hrdinky mají proti svým reálným protějškům jednu zásadní výhodu. Nikdy jim totiž nerostou chlupy na nohách, pod pažemi a ani na žádných jiných tělesných partiích. Chci říci na viditelných tělesných partiích. Tím teda nemyslím, že by… Ehm, prostě žádné chlupaté nohy, jasné?

[NOHY]

Nohy herních hrdinek jsou vždy delší než u reálných dívek. Údajně proto, aby dokázaly udržet krok se svými mužskými protějšky. Délka nohou by měla odpovídat „obyčejným" nohám na vysokých podpatcích. Toto je norma, jejíž dodržování je distributory vyžadováno pod pohrůžkou trestu v podobě týdne o chlebu, vodě a Teletubbies.

HRDINKA SPECIÁL – FANTASY VERZE

[LOKETNÍ A RAMENNÍ CHRÁNIČE]

Nikdo neví, odkud se vzaly ani k čemu jsou. Jisté je, že je to jediná součást brnění, na niž se nevztahuje pravidlo o inverzním efektu velikosti zbroje. A protože se většinou jedná o největší celistvou část oblečení na těle hrdinky, grafici při designu loketních chráničů pořádají opulentní orgie, podle čehož vypadají i výsledné produkty jejich práce.

[HELMA]

Jak sami vidíte, helma chybí. Dát ženské hrdince na hlavu přilbu je zhruba totéž, jako byste roli Terminátora svěřili Davidu Hasselhoffovi.

[BEDERNÍ CHRÁNIČ]

Ženská zbroj se aktivně přizpůsobuje nejnovějším módním trendům. Obecně ji lze rozdělit na dva základní střihy: Prvním je duo minisukně a pancéřové podprsenky. Druhý, ještě oblíbenější model představuje kombinace pancéřových kalhotek a plátových bikin.

[HRUDNÍ PLÁT]

Pro ženská fantasy brnění neplatí obvyklé fyzikální zákony. Zatímco běžná (čti „mužská“) zbroj poskytuje obranu rostoucí se svou masivností, u žen je tomu přesně naopak (čím menší, tím lepší). Existuje mnoho teorií pokoušejících se vysvětlit, jak tento inverzní efekt funguje, ale žádná to dosud uspokojivě nedokázala.

[BOTY]

Boty jakékoli hrdinky musí mít vysoké podpatky. Boty jakékoli zlé, záporné či vyšinuté hrdinky musí být jehlové. Ptáte se proč? Vysoké podpatky jsou nezbytné k tomu, aby se ženy vyrovnaly svým mužským protějškům. A jehly? Už vám někdy partnerka v tanečních stoupla na nohu? Ve hrách tahle zrůdnost slouží ke stejnému účelu.

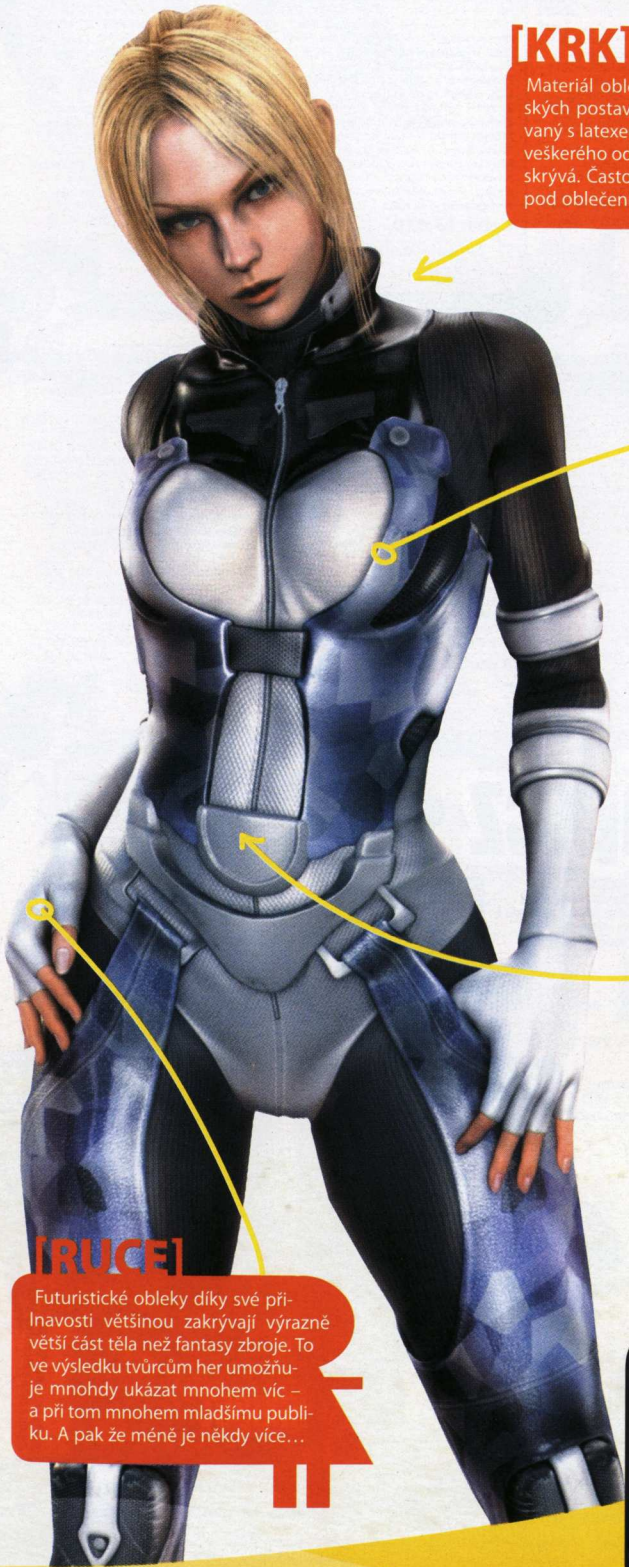
TEORIE INVERZNÍ OBRANY ŽENSKÉ ZBROJE

Existuje mnoho různých vysvětlení toho, proč ženská zbroj poskytuje tím lepší obranu, čím je menší. Nejrozšířenější jsou teorie animální a reverzní.

Reverzní teorie tvrdí, že efekt narůstající obrany je přímo úměrný množství odhalené pokožky. Pohled na obnažené ženské křivky údajně natolik rozptyluje protivníkovu pozornost, že není schopen kloudně útočit. Podle zastánců tohoto směru by nahá žena měla tak vysokou obranu, že by byla nezranitelná. Co ovšem vědci nejsou schopni vysvětlit, je skutečnost, že obrana narůstá i v boji proti jiným ženám. Pokusy o vyjasnění tohoto efektu zahrnující hromadný sex a čtyřprocentní menšiny nebyly přijaty příliš kladně.

Naopak animalisté tvrdí, že inverzní efekt je způsoben tím, že tvůrci počítačových her jsou prostě plešatí, brýlatí a k monitorům přilepení úchylové. I tato větev vědců nicméně není schopná vysvětlit, proč se ve hrách nevyskytují ultimátní „nahé“ zbroje.

HRDINKA SPECIÁL – SCI-FI KRÁSKA



[KRK]

Materiál obleků budoucnosti je v případě ženských postav jasný: Latex, případně latex kombinovaný s latexem. Důležitá je maximální přiléhavost veškerého oděvu, díky které se více odhaluje než skrývá. Často se dokonce odhalují i věci, které se pod oblečením ve skutečnosti vůbec neskrývají.

[POPRSÍ]

Futuristické oděvy mají za cíl maximálně zdůraznit přednosti ženské postavy. Pokud je hrdinka dostatečně vyvinutá, je vše zcela jednoduché – hra světla a stínu na lesklém povrchu se o vše postará. Jsou-li ale hrdinčiny „přednosti" příliš malé (tj. velikost 3), je třeba sáhnout k různým osvědčeným trikům, které vše důležité patřičně zdůrazní. Nejosvědčenější finty se pracovně nazývají „kšandy přes prsa" a „bílá koule na barevném pozadí". V obou případech je výsledný efekt ohromující.

[BŘÍŠKO]

Podobně jako ve fantasy funguje tzv. „inverzní efekt", sci-fi hrdinky se vyznačují specialitou zvanou „all-in-one wonder". O co jde? V principu o to, že hrdinčin oblek dokáže – i přes svou obepínavou lehkost – posloužit jako neprůstřelná vesta, disponuje celou řadou skrytých kapes na nošení veškerého vybavení; a v neposlední řadě se v něm hrdinka cítí stejně dobře, ať už jde uprostřed Saharské pouště či pronásleduje padoucha dvanáct mil jižně od severního pólu. Všechny tyhle funkce jsou samozřejmě vědecky zdokumentovány, vysvětleny, a na požádání a za paušální poplatek vám je v libovolném výzkumném institutu předvedou v praxi.

[RUCE]

Futuristické obleky díky své přilnavosti většinou zakrývají výrazně větší část těla než fantasy zbroje. To ve výsledku tvůrcům her umožňuje mnohdy ukázat mnohem víc – a při tom mnohem mladšímu publiku. A pak že méně je někdy více…

NEJOŠKLIVĚJŠÍ HERNÍ HRDINKA

Nejošklivější hrdinky najdeme ve hře, v níž by to čekal jen málokdo – ve World of Warcraft. Nebo si snad umíte představit něco hnusnějšího, než je mladá, ženská hrdinka… smrdící hnilobou, s odpadávajícími kusy masa po celé tváři, s vyhřezlou čelistí a boky nádherně úzkými jen proto, že jsou vyhnilé až na páteř? A přece právě takové jsou příslušnice nemrtvé rasy.

Vykonné počítače Impact® On-line chat

Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Slevy 10%-30% + nové konfigurace!

Dvoujádro X2 od AMD®

Impact® SLI Cryo 4200

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+ (+2.380,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 5200+)
Základní deska: ASUS® M2N4 SLI
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
2x VGA: 2x GeForce® 8600GT 256MB !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Cena: 18.990,- s DPH 22.598,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®

Impact® GAMES 3000+

Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 1.86GHz (+860,- Kč Intel® Core 2® Duo 2x 2.13GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 800MHz
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Cena: 16.470,- s DPH 19.599,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Dual Core od Intel®

Impact® CryX 1000

Proc: Intel® DualCore 2x 3.0GHz (+690,- Kč Intel® DualCore 2x 3.4GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 945
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Cena: 12.990,- s DPH 15.458,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®

Impact® Cryo 3800

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8500GT 256MB DDR2 !
(+2.270,- Kč GeForce 8600GTS 256MB DDR3)
(+2.470,- Kč ATI Radeon 1950PRO 256MB)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 13.470,- s DPH 16.029,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®

Impact® Alfa

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+ (+1.470,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 5600+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GTS 256MB DDR3 !
(+2.270,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 16.990,- s DPH 20.218,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®

Impact® Alfa 3800

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nF550
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz
VGA: ATI® Radeon 1950PRO 256MB
(+3.480,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 14.670,- s DPH 17.457,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®

Impact® Orfeus 3000

Proc: AMD® SDA® 64 3200+ (+430, 3500+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 160 GB SATAII 8MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz
(+1511,- Kč 1024MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 !
(+1050,- Kč nVidia 7600GT 256MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 9.990,- s DPH 11.888,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®

Impact® BlackWidow 2000

Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 2.67GHz
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
2x Pevný disk: 2x 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR2 !
(+4940,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR2)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
(+13.990,- Kč BluRay vypalovačka BD-R4x)
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 24.670,- s DPH 29.357,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®

Impact® GAMES+ 3000

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4600+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
(+2470,- Kč 2048MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 !
(+1270,- Kč ATI Radeon 1950 PRO DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 16.670,- s DPH 19.837,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

V konfigurátoru PC Impact

upravený BlackWidow

Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 6000+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
(+3340,- Kč 4096MB DDR2® 800MHz)
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR2 !
(+1100,- Kč GeForce 8600GTS 256MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlidající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.

Cena: 23.894,- s DPH 28.434,-

Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !

Bomba

Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

www.impactcomp.cz

On-line chat

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na stránkách PC Impact®. Využijte možnosti zvýhodněných on-line splátek !!!

Rychlá expedice nových počítačů ! Běžně včetně detailních testů 48 hodin ! Doprava po celé ČR i s celorepublikovým bezstarostným servisem zdarma (v servise je PC do 24 hodin, dopravy hradí Impact) ! Unikátní technická podpora v ceně každého PC bez doplácení (praxe techniků +5 let) ! Záruka 36-48 měsíců ! Prodloužená záruka s možností zásahu uživatele do vnitřku počítače bez omezení servisních výhod ! Tradice kvalitní výroby, testy, vyvážání, vylepení, tiché provedení, dvojité balení atd. Kompletní ISO certifikace 9001:2001 i 14001 pro servis i výrobu ! Po světě běhá přes 43000 PC Impact !

Perfektní Kniha. 90 stran jak na počítač. s PC Zdarma.

Skříň Impact®: Zesílené stěny, LCD, Audio a USB v předu, termoregulace, vysoce účinné tiché chlazení, elegantní vzhled, kvalitní materiály.

Na výkonnější konfigurace počítačů montujeme bez doplatku bočnice s termoregulací >> Tato bočnice pomáhá s cirkulací vzduchu uvnitř skříně. Disponuje tichým provozem !

Hlavní funkcí panelu je hlídání teploty u 3. nejchoulostivějších součástí počítače: procesoru, grafické karty a pevného disku. Umí však daleko více .

S PC Impact® zdarma.

On-line chat Pro naše zákazníky je k dispozici on-line chat technické podpory. **Unikátní služba v ceně PC.** Případně on-line technické dotazy reakce do 15 miut !!! Více na www.impactcomp.cz !

Reproduktory ZDARMA s LCD monitorem, nebo Windows XP a Windows Vista.

Tradičně používáme technologicky nejvyspělejší a nejkvalitnější komponenty se zárukou 36 až 48 měsíců !

ZDARMA s každým PC bezdrátový set LOGITECH® ! ZDARMA GAMES BOMBA a mnohem více ! Sledujte www.

Games Bomba **ZDARMA** s každým počítačem Impact ! Nově **zdarma** QUAKE 4 +30% Sleva na nové hry !

Tiché provedení 1. stupeň. ZDARMA ! Více na www.impact comp.cz

Nejlepší zdroje v základním provedení všech PC Impact®. **Super tichý chladič.** PFC ochrana a ekonomická spotřeba. Na kvalitě nešetříme !

Skutečná levá PC Impact® na výběr ze dvou červených čtvercových Impact® věží www. Vyhrazuje odborná porota složená z Vašich hlasů a našich zkušeností z naší výrobce.

Počítače Impact® jsou certifikovány ČSN EN ISO 9001:2001 a 14001

Řešíme na přání i profesionální tuning ! Včetně umělého zvyšování výkonu bez omezení záruky ...

Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Doprava ZDARMA po celé ČR včetně servisu ! Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246715, 605246714, Eurotel: 723621223. Vodafone: 774289092, Konfigurátor sestav najdete na www, info@impactcomp.cz,
Impact PRAHA , BRNO, PLZEN, OSTRAVA, OLOMOUC, CESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADA BOLESLAV, KARLOVY VARY
více na www. Objednejte si PC na internetu, nebo po telefonu a využijte dalších slev ! Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz, zpravidla najdete nižší ceny. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Některé fotografie jsou ilustrativní. Uvedené akce jsou platné pouze při objednání on-line nebo po telefonu !!!!

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu

POJĎTE KOUZLIT, ZÁVODIT A MAZLIT SE

Jakoby doba vysvědčení a spousty volného času přinutila vydavatele přijít se špetkou čerstvých herních novinek, z nichž by alespoň některé byly hodny vaší pozornosti. A jsou! Zatímco někteří z nás dají přednost čisté pláži s teplým, sluncem prohřátým pískem, automobiloví příznivci se znovu zaboří do bláta v Colin McRae DIRT, který dominuje obálce letního čísla – a který, třebaže jsme měli pochybnosti, naplňuje představu kvalitní arkádové zábavy. S příjemnější letní tématikou přichází filmový Surfs Up (pravda, s kvalitou je to již horší), a proč i letos opustit nebezpečná velkoměsta, vám milerád prozradí nekompromisní Driver: Paralel Lines.

Pravda, s čistým svědomím vám nemůžeme doporučit návštěvu některých krajin, jejichž bezpečnost je stále nejasná – nebudeme jmenovat, vždyť Shadowrun odpoví za nás. Jen nezapomeňte, že jste stále v herním světě, který s realitou nesouvisí. V dalším výběru PC recenzí nechybí strategie, akce, tycoony a mnohé další žánry, ale proč se jimi prohrabovat do detailů, když byste stejně nejraději otočili na další stranu. A ano, máme něco i pro něžné pohlaví. Pokud váš přítel neplní veškeré z nepsaných povinností (a věřte, že v létě to lepší nebude, jelikož se bude po celou dobu snažit dohnat herní resty), sáhněte raději po mazlíčcích z nového The Sims 2 datadisku – ti v tomto zaručeně nezklamou.

LEGENDY OŽÍVAJÍ… A UMÍRAJÍ

Nostalgie není špatná věc, pochopila velká trojka Sony – Microsoft – Nintendo. A každý po svém nabízí majitelům konzolí nové generace předělávky starých hitů, které i dnes oslovují více než leckterá plnohodnotná komerční pokračování. To na PC je situace jiná. Většina starších hitů zažívá obrození v podobě méně propracovaných freewarovek, jejichž kvalita je přinejmenším sporná, zejména však tvůrci oprašují staré nápady a přicházejí s nimi na svět v novém podání. V aktuálním číslem se legendou jménem Theme Hospital (věděli jste, že prestižní server Gamespot ji v době vydání hodnotil jen 55 %?) inspiroval Hospital Tycoon. Vzal to nejlepší, oblékl se do 3D hávu, okořenil specifickým humorem a… ano, zklamal.

46 COLIN MCRAE DIRT
PC | XBOX 360

52 SPACE FORCE: ROUGE UNIVERSE
PC

54 SHADOWRUN
PC | XBOX 360

56 HOSPITAL TYCOON
PC

60 DRIVER: PARALLEL LINES
PC | PS2 | XBOX | PSP | WII

62 THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS
PC

63 SIMS: PŘÍBĚHY MAZLÍČKŮ
PC

64 HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
PC | MAC | PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII | PSP | DS | GBA

66 SURF'S UP
PC | MAC | PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII | PSP | DS | GBA

67 STATE OF WAR 2
PC

68 MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA
PC | XBOX 360

70 YOU ARE EMPTY
PC

71 ENEMY ENGAGED 2
PC

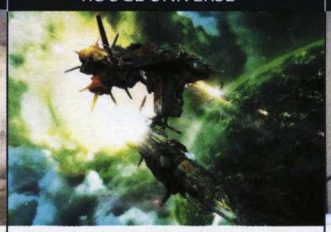
72 STAR WOLVES 2
PC

73 HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME
PC

[48] COLIN MCRAE: DIRT

Spravedlivý král, nebo krutý tyran?
| PC | Xbox 360 |

[56] SPACE FORCE: ROUGE UNIVERSE



RPG rána z čisté kosmické temnoty
| PC |

[58] SHADOWRUN

Intenzivní akce s licencí stolní hry!
| PC | Xbox 360 |

[64] SIMS: PŘÍBĚHY MAZLÍČKŮ

Virtuální vztahy zdaleka neřekly své poslední slovo!
| PC |

COLIN MCRAE: DIRT

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 7–8/07

I jezdci rallye mají své dny

Hlína znamená počátek života. Voda naopak život sám. Smícháním těchto dvou přírodních elementů však nedostaneme lektvar na nesmrtelnost, nýbrž obyčejné bláto tak měkké, že se v něm těžší automobily boří. Tak mazlavé, že se přes něj nemohou dostat ani ostřílení jezdci, a tak lepkavé, že nově vyleštěná karoserie je hned po startu špinavá. Špinavá stejně jako název pokračování úspěšné rallye série Colin McRae.

Začátek konce

Hlavní menu vás bez okolků nasměruje do hlavního módu kariéry, který je tvořen obrovskou pyramidou. Coby automobilový zajíček začínáte ve spodních patrech a sbíráním bodů z vítězství postupně odemykáte vrchní patra. Uspořádání je tvořeno víceméně podle prestiže vozidel, kterých je zde rovných šestačtyřicet. Do podřadnější skupiny patří oblíbený Renault Clio nebo Opel Corsa, z prcků si o něco výše stojí například baculatý nováček Fiat Grande Punto. Z vyšších tříd stojí za zmínku Mitsubishi Lancer nebo Subaru Impreza, offroadová Toyota Tundra nebo ostrý WRC speciál Peugeot 307. Exotičtější kousky zastupují například atraktivní buginy nebo těžkotonážní nákladáky, mezi nimiž nechybí klasický Kamaz (české vozy, ať už Tatra nebo škodovky, bohužel chybí).

Stejně široká jako škála automobilů je i rozmanitost jízdních disciplín. Vyzkoušíte si rallycross, klasické rallye, offroadové závody bugin, závody do vrchu a mnoho dalších šampionátů. Proč tak strohý výčet hned na úvod recenze? Poněvadž kvantitativně si Colin McRae: Dirt vede na výbornou. Ovšem co se kvality týče, naprosto propadá, nebo lépe řečeno propadá ve srovnání s tím, co bylo servírováno v podobě oficiálních prohlášení. Nečekejte žádnou ódu na realismus, nový Colin je hrou pro masy.

Auto jako z gumy

Jízdní vlastnosti vozidel jsou naprosto šokující, a to v horším slova smyslu. Když se již autoři chvástali změněným konceptem, člověk by si myslel, že od arkády přejdou k simulátoru. Právě naopak! Po prvním spuštění se mi nový Dirt jízdními vlastnostmi jevil jako ještě zarytější arkáda. Automobily nedrží stopu až na asfalt, kde do něj zarývají drápy naopak abnormálně, a terénem spíše proplouvají. Průjezdy zatáček se vlivem proklatého ovládání na klávesnici stávají nutným zlem. Použití volantu na arkádu tak trochu nedává smysl, proto se

AUTOŘI SE ZDRŽELI NA OSLAVĚ A DRUHÝ DEN RÁNO DĚLALI NAMÍSTO OFF-ROAD ZÁVODŮ SIMULÁTOR MOTOROVÝCH ČLUNŮ

DOUPĚ Demoverzi najdete na DVD 7–8/07

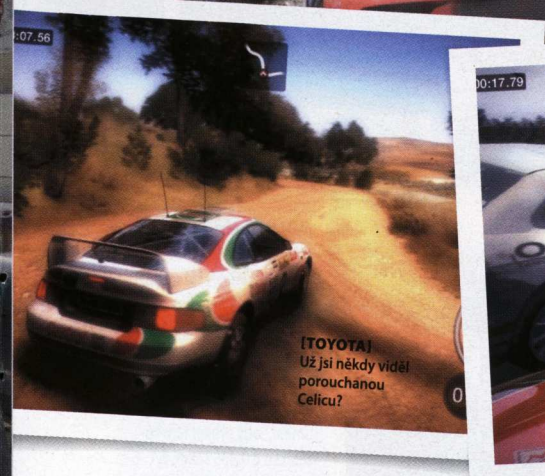
INFO

[Žánr] Arkádové závody
[Výrobce] Codemasters
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.codemasters.com/dirt
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 1024 MB RAM, 128MB grafická karta
[Lokalizace] Kompletní v přípravě
[Cena] 999 Kč (vyjde v srpnu)

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

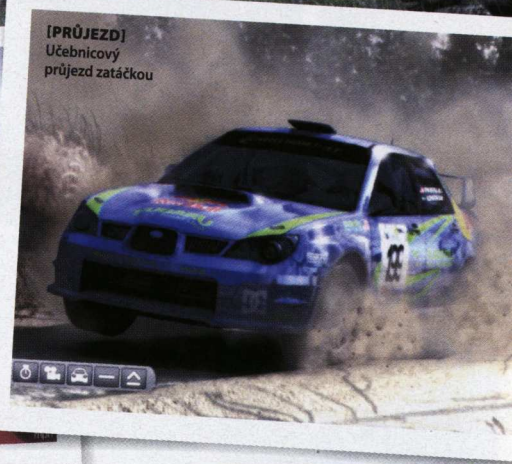
KONKURENTI:
Search & Rescue 4 **7,0**
IL-2 Sturmovik **8,0**
Whirlwind of Vietnam: UH-1 **3,0**

[TRIK]
I rallye speciály se umí chovat ve vzduchu



[TOYOTA]
Už jsi někdy viděl porouchanou Celicu?

[CÁRY]
Cáry plechu a oztříštěného skla



[PRŮJEZD]
Učebnicový průjezd zatáčkou

musíte hodně dlouho rýpat v nastavení, než si najdete to své. Po delším tréninku si jistě zvyknete, ale prvotní okamžiky jsou nesnesitelné – vždyť drtivá většina automobilů má zrychlení na štěrku lepší než nejnovější Porsche na zbrusu nové asfaltce. K nedokonalosti přispívá i fakt, že všechny stroje dokážou zabrzdit ze závratné rychlosti takřka na místě. Nastavení vozidla v garáži je zjevně pouze na okrasu, protože na jízdní vlastnosti nemá téměř žádný vliv. Tohle že je simulátor?

Model poškození je ošemetné téma, které bylo předmětem mnoha diskuzí a jehož věrné zpracování se konečně přestalo ignorovat. V Colin McRae: Dirt vypadá náramně. Pokud se čelně srazíte se stromem, jeho profil se krásně vylisuje do kapoty a závod pro vás končí. Menší šťouchanice se naopak projeví pouze pomačkanou karoserií v místě dotyku. Jenomže i proklamovaný model bourání má své mouchy. Ještě jsem neviděl, že by při rallye někomu běžně upadávaly dveře, což je mimochodem jedna z prvních věcí, která po kolizi odlétá do věčných lovišť. Stejně tak divná je i srážka s okolními objekty. Svodidlo se promáčkne stejně při třicetikilometrové rychlosti jako při stovce. Po najetí do položených klád se sice některé v závanu realismu odkutálí pryč, ale automobil při tom vzlétne do vzduchu jako v akčních filmech, ve kterých byl pyrotechnik maximalista. Nejvtipnější situace nastala, když můj několikatunový náklaďák najel na menší kámen, udělal salto dozadu, dopadl na kola a pokračoval vesele v jízdě. Hollywood by tleskal!

Dopad nešetrného zacházení na jednotlivé funkční součástky motoru je vcelku reálný. Při „přistání" po výletu vzduchem se ničí tlumiče a pružiny, převodovka vlivem nešikovných havárek přestává plnit svou funkci, motor po příjezdu do cíle obvykle vykazuje nižší výkon ať již díky poruchám nebo chybějícímu výfukovému potrubí. Při neopatrném zacházení se dočkáte i totálně likvidačních nehod, které mají za následek, že skončíte s urvaným kolem nebo naprosto rozsypaným motorem.

Jak je u série Colin McRae zvykem, po vyjetí z trati problikne bílá obrazovka a náhle se ocitnete opět na všech čtyřech kolech, plní síly k pokračování. Nyní je nicméně takzvaný restart hodně přehnaný. Jakmile se dostanete jen o několik málo metrů mimo pozemní komunikaci, ihned jste božskou rukou navráceni zpět bez sebemenší šance pomoci si vlastními silami, což by mělo ten správný rallye efekt. Uvedená funkce pracuje i při švindlování, respektive vždy, když program usoudí, že se snažíte o podvod. Nastanou ale situace, kdy není jiného východiska, než si o nějaký ten metřík trasu zkrátit (například při předjíždění nebo po smyku). Restart je nekompromisní a vy se ve vzteku můžete nanejvýš dívat na běžící časomíru, zatímco automobil znovu projíždí pasáž, kterou počítač předtím vyhodnotil jako pokaženou.

Kolik obtížností znáš, tolikrát jsi...

Před každým závodem si hráč volí jednu z pěti obtížností, jejichž základním aspektem není pouze zkušenost oponentů. Dalšími faktory jsou „reálnost" modelu poškození a jeho dopad na jízdní vlastnosti a hlavně výše peněžité výhry – v kariéře si musíte nová vozidla za vyhrané peníze kupovat. Čím vyšší zvolíte obtížnost závodu (lze změnit před každým startem), tím vyšší získáte odměnu. Každého koupeného miláčka lze následně vybavit několika různými designy.

PORAZÍTE REDAKTORY DOUPĚTE?

Pokud jste před prolistováním časopisu nejprve vložili do svých mechanik aktuální Doupě DVD, můžeme vás uklidnit. Není to déjà vu, protože podruhé za sebou se identická demoverze Colin McRae: Dirt na méd iu nevyskytuje omylem. Připravili jsme si pro vás menší soutěž, která spočívá v překonání redakce Doupěte.

Základním kritériem je výběr vozidla Mitsubishi Lancer EVO 9 a následně tratě Monte di li Conchi spolu s obtížností „amateur". Úkolem je projet zmiňovanou rallye etapu pod čas **3:22:46**, po skončení závodů vytvořit screenshot, aby byl dosažený výsledek patrný, a zaslat jej na e-mailovou adresu dopisy@doupe.cz. Tři nejlepší jezdci získají originálku Colina! Soutěž trvá do 31. července 2007.

ZÁKLADNÍ TŘÍDY AUTOMOBILŮ

Colin McRae : Dirt obsahuje mnoho druhů závodů, každý z nich samozřejmě v režii jiného typu automobilů. Základními stavebními kameny, které se prolínají celou hrou, jsou následující skupiny:

OFFROAD

Popis: Závody jsou specifické zejména nerovným profilem tratí. Na každém kroku je nějaký výmol, přejezd přes horizont nebo stoupání. Nejvýznamnějším zástupcem dané kategorie je bezesporu bugina, která se díky své koncepci dostane přes jakoukoliv překážku. Zároveň je nejlépe ovladatelným vozidlem ve hře.

Tip: Buginy jsou méně citlivé na ovládání, takže se sice lépe drží na rovince, ale v zatáčkách si užijete své. Brzdy je vhodné používat jen v nejvyšší nouzi, protože buginy jdou okamžitě do smyku. Zatáčkami spíše proplouváte.

2WD

Popis: Zkratka 2WD značí náhon na dvě kola, konkrétně přední. Nejčastěji se s ním setkáte u vozidel nejnižších tříd, například u Renaultu Clio. Výhodou je menší konstrukční složitost korespondující s nižší hmotností vozidla.

Tip: Renault Clio má poháněná pouze přední kola, takže zadek se vleče. Proto je u vozů těchto typů vaším nejlepším kamarádem ruční brzda. Díky ní se zadní kola zablokují, zadní část „ustřelí" a vlivem setrvačnosti vás protlačí zatáčkou.

4WD

Popis: Královská kategorie, jejíž vozy se mohou pyšnit stálým pohonem všech kol. Příkladem za všechny budiž Mitsubishi Lancer, který je vhodný jak na klasické rallye, tak i na jízdu do vrchu.

Tip: Mitsubishi Lancer má vše, co na trati potřebujete. Vynikající zrychlení i z nízkých otáček, stabilní podvozek a takřka ideální jízdní vlastnosti, protože jistota průjezdu zatáčkami se nedá s ostatními kategoriemi rovnat. Proto si můžete dovolit daleko více.

RWD

Popis: RWD jsou v Colin McRae: Dirt zastoupeny starými klasikami, které se na okruzích a rallye etapách prohánějí před dávnými lety. Pohon je opět orientován pouze na dvě kola, tentokrát však na zadní, kterými se ozbrojila například Lancia Stratos. Výhody jsou patrné na zpevněném povrchu.

Tip: Zadní náhon nedovoluje použití ruční brzdy, jelikož by se zablokovala hnací náprava a vůz by se následně přetransformoval na sáňky. Využívejte zejména rychlostního potenciálu.

DRUHÝ NÁZOR

Nový Colin je arkádově pojatou hrou, ale na rozdíl od Tomáše to nevidím jako velkou chybu. Stejně jako předchozí díly je i Dirt určen všem těm, kteří nechtějí pilovat své závodnické umění, „aby projeli tam tu zatáčku o 0,435 sekundy rychleji", ale preferují rychlejší zábavu. Když moc vyhráváte, zvýšíte obtížnost, nebo zvolíte jiný typ závodů. Vadou na kráse je z mého pohledu trochu přehnané hardwarové ovládání a přehnaně reagující ovládání pomocí klávesnice.

Honza Morkes

Arkáda (1), nebo simulace (10)?

Jízdní vlastnosti: 3
Model poškození: 7
Vliv povrchu: 5
Nastavení vozidla: 3
Chování oponentů: 6
Reálnost grafiky: 4
Reálnost ozvučení: 3

Průměr: 443
Verdikt: spíše arkáda s náznakem reality

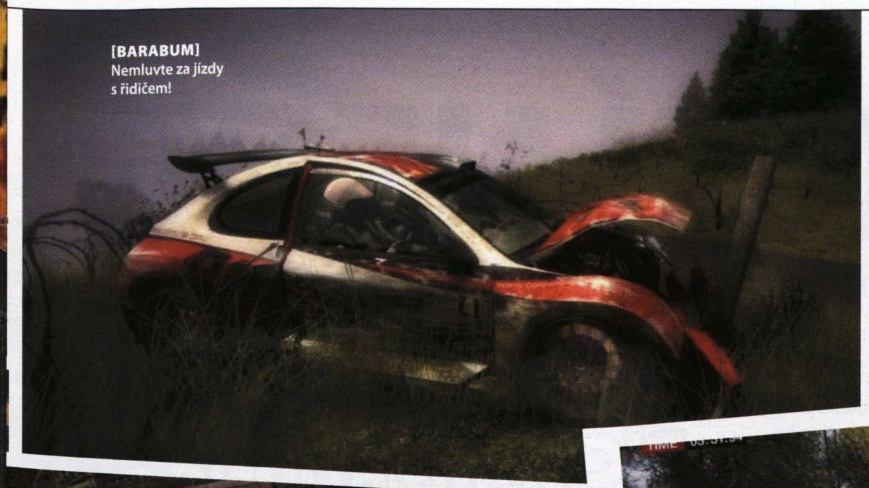
Úroveň oponentů spadá do kategorie zdařilejších. V nižších obtížnostech dělají chyby jako normální smrtelníci, při hromadných závodech se mezi sebou požďuchují a často končí v hodinách. Ideální stopy se drží jen hrstka vyvolených. Kontrastní je nejvyšší obtížnost, kdy se jezdci snaží striktně držet nejrychlejší stopy a nebojí se plánovaného kontaktu s vaším vozidlem. V jednom z módů, kdy se proti sobě utkají dva soupeři a lepší z nich jde do finále, je krásně vidět podvádění počítače, což se ale paradoxně dá lehce využít ve vlastní prospěch. Pokud máte náskok dejme tomu pět sekund, stačí před cílem zpomalit a s jistotou si počkat na příjezd oponenta. Ve finále se totiž druhý závodník přizpůsobí vašemu prvnímu dosaženému času.

Mód kariéry se může pochlubit hutností, kterou mu dodává velký počet závodů, konkrétně šedesát šest. Po překonání ovládání a pochopení, že se i tentokrát jedná o arkádu, si začnete Colin McRae: Dirt užívat. Má jakési nepopsatelné kouzlo, které stále nutí závodit víc a víc, abyste se dostali až na vrchol úvodní pyramidy. Ani po dohrání šampionátu legrace nekončí. K dispozici je šampionát jednotlivých kategorií nebo rychlá hra, přičemž v menu se objevil i nápis multiplayer. Nicméně jeho pointa spočívá v odjetí závodu a porovnání času online, což je v dnešní době slabota, konkurence je mnohem dál.

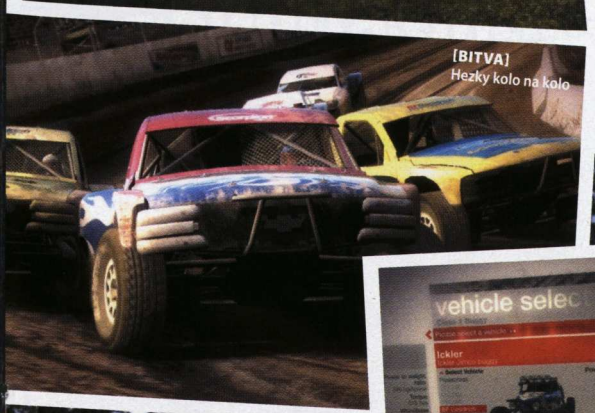
Radost pohledět?

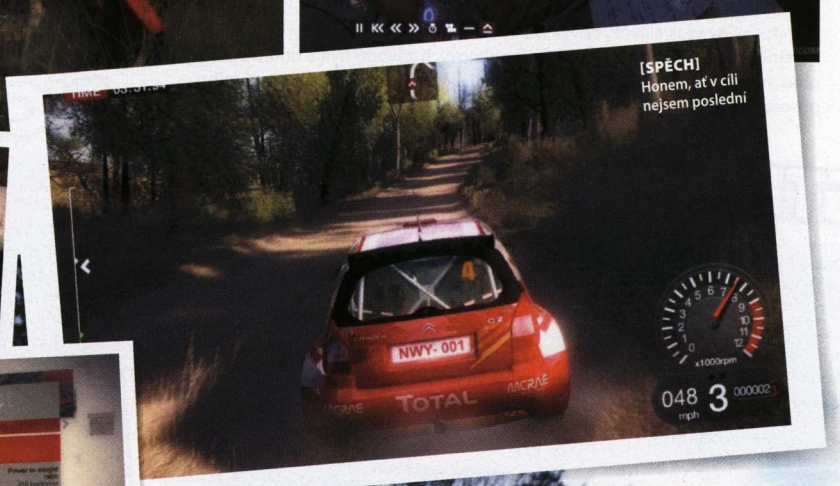
Hra běžící na zbrusu novém enginu Neon poslední generace se pyšní překrásnou grafikou. Modely závodních speciálů jsou vytvořeny s dokonalou přesností stejně jako tratě a jejich okolí. Technologie konečně vdechla krajině život. V superlativech se dá hovořit i o zpracování vnitřků vozů, jedním slovem potěcha pro závodníkovu brumlající duši. Colin McRae: Dirt to ale někdy přehání a hýří všemožnými světelnými efekty, které ve finále vypadají trochu nadsazeně. Nereálné odlesky a svit slunce jsou sice efektní, ovšem kdyby se všechno takhle lesklo i při běžném provozu, bez černých brýlí by nešlo vyjít na ulici. Dirt zkrátka není o striktním realismu.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Řekl čtyřikrát hurá

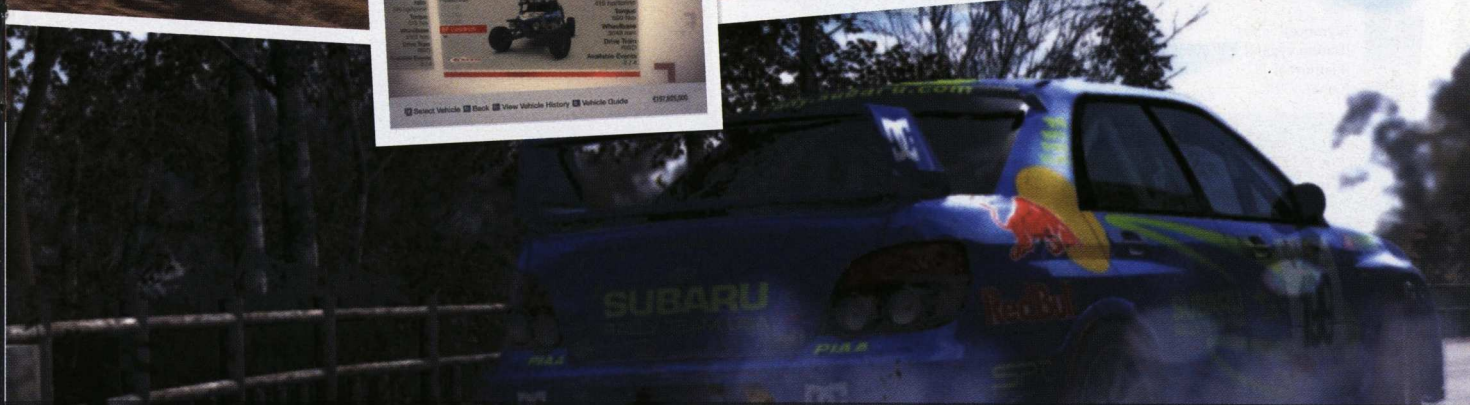

[BARABUM]
Nemluvte za jízdy s řidičem!

[KAM DÁL]
Blansko jsme asi přejeli


[BITVA]
Hezký kolo na kolo



[SPĚCH]
Hlavně, ať v cíli nejsem poslední



„COLIN MCRAE: DIRT HÝŘÍ VŠEMOŽNÝMI SVĚTELNÝMI EFEKTY, KTERÉ VE FINÁLE VYPADAJÍ AŽ PŘEHNANĚ

Přetažené za vlasy se jeví i ozvučení. Zprvu jsem měl skutečně pocit, že se pánové z Codemasters trochu zdrželi na firemní oslavě a druhý den ráno dělali namísto offroad závodů simulátor motorových člunů. Nejenže se tak vozidla chovala, ona dokonce vydávala i obdobné zvuky.

Samostatnou kapitolou je zatížení počítače. Je známo, že i nadupané konzoli Xbox 360 při hraní Colin McRae sporadicky klesá framerate, zejména při hordě přenádherných efektů. Na PC je optimalizace díky neunifikovaným konfiguracím platformy ještě katastrofálnější. Výkonné železo, které by Colina zvládlo bez mrknutí oka, existuje pro běžné uživatele pouze v pohádkách. Na průměrných sestavách (viz minimální požadavky) nečekejte žádné zázraky, hra se bude sekat i při otřesném rozlišení a s vypnutými efekty. Pozitivní zprávou naštěstí je, že Colin McRae: Dirt vypadá solidně i při úspornějším nastavení.

Vyřknout ortel nad Colin McRae: Dirt není jednoduchá záležitost. Na jednu stranu se při prvním spuštění u fanoušků žánru dostaví nepopsatelné zklamání ze zpackaných jízdních vlastností, podivného ovládání a přílišné arkádovitosti. Na druhou stranu hra nabízí nespočet možností, takže dokáže zabavit každičkou sekundu včetně načítání. I nahrávací obrazovku tvoří efektní průlet statistikami, takže rázem zjistíte, kolik kilometrů máte naježděno, nejdelší skok, počet jízd bez havárky a další zajímavé perličky. Med kolem pusy dokázali autoři namazat i díky propracovanému modelu poškození, jenž přes všechny své nedostatky skvěle sekunduje návykovosti. Poslední přírůstek do šestičlenné garáže legendárního Colina McRae sice nenaplnil očekávání, ale je adekvátním zástupcem arkádové větve závodů.

COLIN MCRAE: DIRT

7,7

VERDIKT

+
- Poutavá arkáda
- Po rozkoukání zábava
- Skvělá grafika a hudba
- Propracované modely
- Více závodních kategorií
- Model poškození

–
- Jízdní vlastnosti člunů
- Zpočátku ovládání
- Chyby v modelu poškození
- Nepropracovaný multiplayer
- Hardware nároky

Pro fanoušky motosportu zklamání, pro příležitostné závodníky úžasná arkáda. Škoda jen některých zásadních chyb.

ZÁVODNÍ NEBE

Aneb stará láska nerezaví a rozhodně nepatří do šrotu

Člověk je tvorem, který má vlastní potěšení z prvenství. Již ve starověku lidé závodili v nejrůznějších disciplínách a to jim zůstalo dodnes. S příchodem techniky však člověk, obvykle samec, přesedlal i na dvě, čtyři a více kol poháněných motorem. Vítězové automobilových závodů byli a dodnes jsou přirovnáváni k hrdinům. Téměř každý mladý kluk se nemůže dočkat prvního posezení za volantem a v alternativě k erotickým snům se většinou chce stát profesionálním pilotem Formule 1. Z pohádky se stane realita jen ve zlomku případů, většina si zklamání kompenzuje u obrazovek. A proč vlastně riskovat život, když to samé v bledě modrém můžete zažít i prostřednictvím elitních závodních her, které patří do závodního nebe?

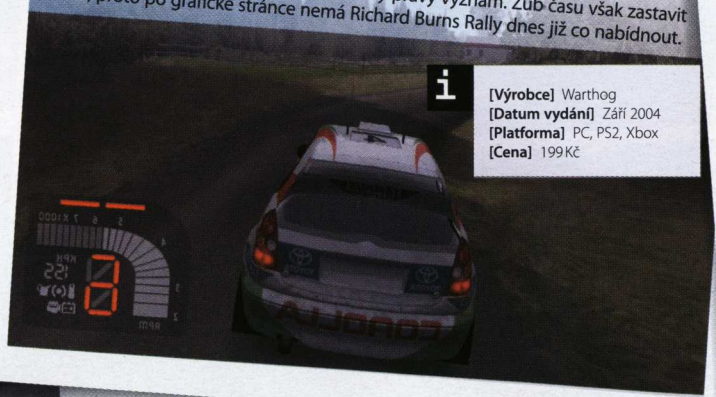
GTR 2

Oficiální simulátor závodů GT, který spadá pod křídla Mezinárodní automobilové federace (FIA), byl vytvořen nadšeneckým týmem Simbin. Značky jako Porsche, Ferrari nebo Lotus zde burácí spolu s dalšími takřka se stoprocentní přesností. Realita je totiž hlavní devizou GTR 2. Po každém tréninku musíte dle dokonalé telemetrie hledat každičkou chybičku, aby byl výsledný čas třeba jen o setinu lepší. Zkušené harcovníky potěší, že v garáži můžete strávit nad laděním vozidla daleko více času než závoděním na okruhu. I zde platí, že bez patřičného vybavení ani ránu, čili volant je nutností. GTR 2 navíc disponuje vydařeným modelem poškození a také ztvárnění odlétávajících kusů karoserie je na dnešní poměry stále oslovující.

[Výrobce] Simbin
[Datum vydání] Září 2006
[Platforma] PC
[Cena] 559 Kč

RICHARD BURNS RALL

Tři roky je dostatečná doba na to, aby vznikl perfektní simulátor hodný pomyslného trůnu. Přesto se doposud nikomu nepodařilo sesadit Richard Burns Rally, který byl neprávem odsouzen k nevalné oblíbenosti. Nejedná se o hru pro masy, nýbrž o precizní simulátor rallye od A do Z. Bez patřičných periferií (volantu a pedálů) byli hráči většinou rádi i za to, že dojeli k první zatáčce. Do víru šampionátu se nedalo dostat bez absolvování odborné „rallye školy", přičemž bez důkladného nastavování vozidla bylo vítězství nedosažitelné. Pojmy jako přetáčivost či řízený smyk konečně nabraly pravý význam. Zub času však zastavit nelze, proto po grafické stránce nemá Richard Burns Rally dnes již co nabídnout.



[Výrobce] Warthog
[Datum vydání] Září 2004
[Platforma] PC, PS2, Xbox
[Cena] 199 Kč

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte. Řekl čtyřikrát hurá

GRAND PRIX 4

Staré dobré formule Grand Prix 4 od mágů z Microprose zůstaly dodnes pro mnohé nepřekonatelnými. V době vydání se však hráči rozdělili na dva tábory, neboť EA Sports přišli s horkým konkurentem F1 2002. Léta praxe v závodních titulech však hrály do karet Grand Prix 4 a ta svůj věhlas obhájila. Nejrůznější dohady na adresu reálnosti zpracování spláchla voda. Pravda, nejedná se o stoprocentní simulátor, ovšem vývojářům se podařil husarský kousek. Nalezli totiž ideální rovnováhu mezi pravověrnou realitou a zábavou, což se příliš nedaří ani některým soudobým závodním titulům. Popularita Grand Prix 4 je tak velká, že česká fanouškovská komunita funguje dodnes a každou sezónu vydává nejnovější update.

[Výrobce] Microprose
[Datum vydání] Červenec 2002
[Platforma] PC
[Cena] Neprodává se

LY FORZA MOTORSPORT 2

Forza Motorsport 2 je bezesporu jedním z hlavních taháků ke koupi konzole Xbox 360. Právem. Již první díl ohromil skvělou hratelností, grafikou a multiplayerem. Napodruhé zašli autoři ještě dál – přes tři stovky automobilů udělaly průřez nejširším spektrem závodnického nebe. A co víc, vozidlo si můžete dle libosti modifikovat jak vizuálně, tak i technicky. V internetovém bazaru můžete svého unikátního miláčka za virtuální peníze prodat a přesedlat o kubaturu výš. Magickou hranici tří set překročil i počet typů závodů, které jsou rozděleny do jednotlivých kategorií. Realita je ve Forza Motorsport 2 o něco volnější, protože zlaté medaile a vavříny budete sbírat i bez volantu namontovaného na stole.

[Výrobce] Microsoft
[Datum vydání] Červen 2007
[Platforma] Xbox 360
[Cena] 1 699 Kč

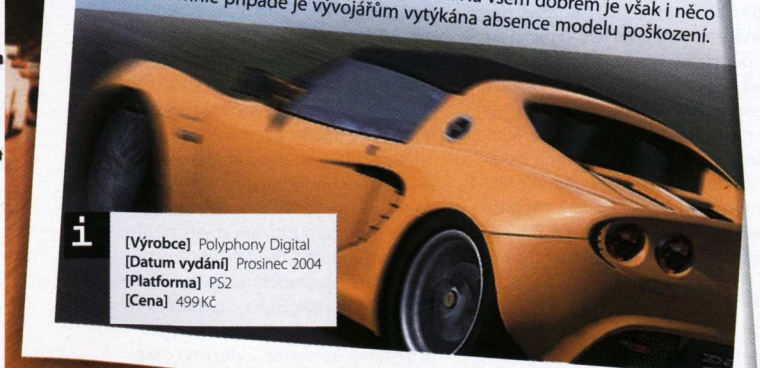
TOCA RACE DRIVER 3

Hledáte-li nejkomplexnější automobilový simulátor pro PC, loňská Toca Race Driver 3 se svými sto dvaceti šampionáty není k přehlédnutí. Zlé jazyky tvrdí, že se jedná o prachsprostou, obyčejnou závodní arkádu. Opak je pravdou, odebráním všech přebytečných pomocníků dostanete ojedinělý a vyvážený mix zábavnosti a reality, který je srovnatelný například s Grand Prix 4. Přestože závodění zůstává primární složkou, příběh jako vystřižený z amerických béčkových filmů si svůj krajíc také ukousl. Sen o mladém klučinovi, který se dostává přes všechny nástrahy od nejpomalejších rachotin až k supersportovním vozidlům, si můžete prostřednictvím Toca Race Driver 3 konečně vyzkoušet na vlastní kůži!

[Výrobce] Codemasters
[Datum vydání] Březen 2006
[Platforma] PC, PS2, Xbox
[Cena] 559 Kč

GRAN TURISMO 4

Jestliže je nejkomplexnějším závodním simulátorem pro PC Toca Race Driver 3 a pro Xbox 360 Forza Motorsport 2, pak pro Playstation 2 to není nikdo jiný než Gran Turismo 4. Tato hra natolik uchvátila veřejnost, že se pro mnohé stala modlou a záminkou ke koupi konzole. Pětistovka nabízených automobilů závodících na stu různých tratí je jen třešničkou na gigantickém dortu se sladkou čokoládovou polevou. I v tomto případě se dá hovořit o dokonalém vyvážení zábavy s realitou. Ne nadarmo se o Gran Turismo 4 hovoří jako o nejlepší závodní hře, jaká kdy vznikla. Na všem dobrém je však i něco zlého. V tomhle případě je vývojářům vytýkána absence modelu poškození.



[Výrobce] Polyphony Digital
[Datum vydání] Prosinec 2004
[Platforma] PS2
[Cena] 499 Kč

LIVE FOR SPEED

Live for Speed je neuvěřitelný projekt trojice vývojářů, kteří již nemohli nečinně hledět na převahu arkádových závodních titulů. Realistické ztvárnění je dominantou LFS, žádné ústupky, žádné kompromisy na úkor hratelnosti. Možná proto lze jen stěží považovat tento projekt za hru v pravém slova smyslu. LFS bylo vydáváno ve třech fázích. První S1 vznikla v půlce roku 2003, druhá fáze se právě vyvíjí a zároveň běží v alfaverzi. Třetí má být k dispozici někdy v roce 2008. Každý z dílů obsahuje nová vozidla a nové tratě. Jelikož se jedná o nízkorozpočtový projekt, absentují oficiální licence. Proto jsou v LFS obsaženy monoposty smyšlených značek (i tvarů), stejně jako fiktivní okruhy. Komunita kolem hry však přesto čítá tisíce lidí.

[Výrobce] LFS Team
[Datum vydání] Červen 2003
[Platforma] PC
[Cena] cca 500 Kč za jednu fázi

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

Nekonečný vesmír – místo, kde nuda rozhodně nehrozí

INFO

[Žánr] Vesmírný simulátor
[Výrobce] Provox Games
[Vydavatel] Jowood
[Homepage] www.spaceforce-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 768 MB RAM, 128MB 3D grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
X3: Reunion **7,0**
Darkstar One **8,4**
Freelancer **10**

Milovníci vesmírných simulátorů musí být trpěliví hráči. Podobné tituly totiž vycházejí skoro stejně často, jako přichází déšť na Saharu. Jen si to spočítejte, přesně před rokem v čísle devatenáct jsme měli podařený Darkstar One, asi půl roku předtím gigantický (a giganticky zabugovaný) X3: Reunion, což je hodně slabá nabídka. Na druhou stranu, každý pořádný vesmírný dobrodruh si ve zmiňovaných titulech dokáže najít dostatek zábavy, která mu vydrží až do příchodu nové dávky milovaného vesmírného nekonečna. V podobě dílka z klávesnic chorvatského tvůrčího týmu Provox Games se ji dočkávají měrou vrchovatou, ovšem při rozlouskávání oříšku jménem Space Force se skutečně prověří, nakolik jejich srdce bije pro nová vesmírná dobrodružství.

Matně vzpomínám, jak jsem si na začátku X3: Reunion naivně liboval, že se nesnaží hráče vodit za ručičku, ale stylem „hoďte jej do vody, však on se plavat naučí" nechává hráče bloudit vesmírem, aby si vesmírné ostruhy tvrdě vybojoval. Space Force je na tom stejně. Začít hrát Rogue Universe je jako se ocitnout z nenadání v cizím městě bez mapy a bez peněz. Nevíte kam jít, nevíte co dělat, nikdo vám nerozumí. Zoufalství! Většina běžných hráčů to vzdá, odinstaluje hru a vrátí se k přímočařejší zábavě. Ovšem ti, kteří zatnou zuby a vytrvají, budou po zásluze odměněni a nekonečný vesmír jim opět otevře své černé, hvězdami poseté srdce.

Dva v jednom

Space Force: Rogue Universe se chová po vzoru známé reklamní formulky o dvou hrách v jednom. Můžete si vybrat – vrhnete se na příběhově orientovanou kampaň s pevně daným charakterem, nebo si po stylu RPG her stvoříte postavu dle své chuti a vydáte se zcela volně dobývat vesmír? Pokud zvolíte příběh, připravte se ponořit do světa zmítaného občanskou válkou mezi dvěma znepřátelenými frakcemi. V roli Jima Andersona se snažíte najít sestru, kterou jste v mládí během začínajících galaktických bojů ztratili. Příběhová linka sice nehýří originalitou, dialogy jsou někdy k smíchu, ale alespoň získáváte pevnější pocit nějakého postupu ve hře kromě obligátního mamonaření více a více peněz, kupování nové lodi, vybavení atd. Ono vás to ostatně stejně nemine, protože pouhým plněním příběhových misí si nevyděláte na kvalitnější loď a zbraně, bez kterých se dál nepohnete.

Volná hra vám nabízí k dispozici celý vesmír a je jen na vás, jak se k němu postavíte. Na začátku si musíte vytvořit postavu – vybrat jednu z deseti ras, podle té se určuje startovní poloha, a jedno z pestré palety povolání jako voják, dobrodruh, inženýr, hacker, policista, špeh, obchodník či lovec odměn nebo pirát. Každá z profesí má své výhody i nevýhody, ovšem je docela problém instantně zjistit, jaké vlastně jsou. Některé poznáte na první pohled, třeba odlišné startovní vybavení či možnost najmout víc wingmanů. Další se vám odhalí až postupem času a s troškou experimentování. Mnoho z nich funguje navíc pouze na pozadí, jmenujme příklad za všechny – dobrodruh získává 10% bonus při těžbě minerálů. Rozhodně by neuškodila bohatá encyklopedie a tutoriál, jenž by hru zprůhlednil a zpřístupnil většímu spektru hráčů.

Okna vesmíru dokořán

Škoda, protože Rouge Universe opravdu nabízí spoustu prostoru k vyřádění. Uvedu několik čísel, která by vás o tom mohla přesvědčit. Za prvé zde máme celých 46 sektorů k prozkoumání, 14 rozdílných vesmírných poletuch k pilotování a více než 2000 misí ke splnění. Pravda, zrovna ty jsou přes svůj vysoký počet jen neustálými variacemi několika základních úkolů, ale to platí pro většinu her tohoto žánru.

Jako v každé podobné hře je již jen na vás, co dál. Vrhnete se na kariéru obchodníka pendlujícího mezi nejvýnosnějšími obchodními cestami? Budete odhalovat nové sektory a seznamovat se s novými rasami? Dáte se na cestu lovce odměn a pro peníze vezmete každou práci včetně špinavostí? Jak je libo! Jen pozor, ať si někoho proti sobě nepoštvete. Pokud bych měl nějak porovnat Space Force s předchozími hrami stejného žánru, tak nabízí více možností než Darkstar One, ale komplexnosti X3 nedosahuje. V čem ale vyniká, je obtížnost soubojů.

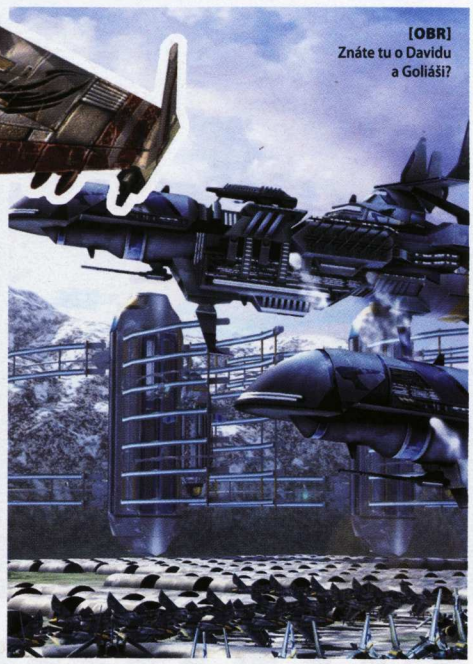
Umělá inteligence počítačem řízených poletuch je naprosto nekompromisní již na prostřední obtížnost a ani lehčí varianta rozhodně není selanka. Soubojový systém staví na pevných základech žánru, žádné zbytečné experimenty. Rakety, kanóny, štíty, plátování a snažte se! Komu prvnímu vybuchne kokpit, prohrál. Pokud vám dojdou rakety, připravte se vleklou tahanici, ve které se budete s protivníkem nahánět jako kočka s myší, protože rozstřílet někoho kanónem je stejně obtížné jako si nakrájet steak papírovým nožem. Mimochodem, přestože jde hru ovládat myší a klávesnicí, rovnou na to zapomeňte. Bez kvalitního joysticku se vám spíš podaří naporcovat zmiňovaný flák masa i bez onoho papírového příboru.

Na druhou stranu samotné ovládání je jednoduché, intuitivní a přehledné. Pokud už jste seděli za kniplem v podobné hře, nemusíte ani zbytečně studovat konfiguraci tlačítek. Přistávání na některé z bezpočtu vesmírných stanic je triviální záležitost – přiblížení se a stisknutí jednoho tlačítka, navigační systémy, autopilot – všechno otázka chvilky experimentování. Kombina-

ZAČÍT HRÁT SPACE FORCE JE JAKO SE OCITNOUT ZNENADÁNÍ V CIZÍM MĚSTĚ BEZ MAPY A BEZ PENĚZ

Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Prostě Game Over

[MIR 3000]
Že by nová verze ruské orbitální stanice?



[OBR]
Znáte tu o Davidu a Goliáši?

NEPAMATUJI SE, ŽE BY SE V PŘEDCHOZÍCH HRÁCH JEDNOU ZE ZÁKLADNÍCH TAKTIK V BOJI STÁVALO UKRÝVÁNÍ SE VE SLUNCI

ce 3D kokpitu a 2D HUDu nabízí skvělý pocit, že opravdu sedíte ve vesmírné stíhačce a navíc neobtěžuje zbytečnými ukazateli. Pokud chcete, můžete pohled z kokpitu vynechat a užít si vesmír z třetího pohledu.

Krása nesmírná

Space Force dominuje v oboru nejkrásnější, nejpestřejší a nejživější vesmír. Gigantické planety, žhnoucí slunce, pulzující barevné mlhoviny, pásy asteroidů, vesmírný prach, trosky zničených lodí a stanic… Každý sektor nabízí trochu jiné prostředí s jinou dominantou, ale je radost se jimi kochat bez výjimky. Každý model je propracován do nejmenšího detailu, vesmírné stanice a lodě mají různou vizuální podobu podle rasy, od běžných lidských kovových monster přes ryze organicky působící stavby až po jakési fluktuace čiré energie.

Rogue Universe nabízí všechny grafické vymoženosti poslední doby jako shadery v modelu 3.0, plné 64 bitové HDR, efekt bloom, částicové efekty, motion blur apod. Překvapivě vše běhá slušně i na minimální konfiguraci, která není na dnešní dobu nikterak přehnaná. Pokud bych však měl jednu věc na grafické podobě vypíchnout, dozajista by se jednalo o práci se světlem. Nepamatují, že by se v předchozích hrách jednou ze základních taktik v boji stávalo ukrývání se ve slunci, jako to je běžné u leteckých soubojů. Ve Space Force není ojedinělé, že se na vás vyřítí protivník ukrytý ve svitu slunce a získá díky vašemu momentálnímu oslnění převahu. Lahůdka!

Díky špičkové grafice hra dýchá tou pravou atmosférou vesmírného nekonečna, kterou ještě do větších výšin vykopává podařený hudební doprovod. Pomalé melodie podbarvují klidné cestování z galaxie do galaxie a bleskově je střídají divočejší rytmy v případě souboje. Škoda, že zvuky kvality grafiky až tak nedosahují, obzvláště absolutně plochý až nevýrazný dabing.

Startujeme ke hvězdám?

Space Force: Rogue Universe je další podařený přírůstek do stále chudé rodiny vesmírných simulátorů. Dalo by se říci, že se nachází na půl cesty mezi Darkstar One a X3: Reunion. Není tak akční a povrchní jako Darkstar, ale ani obrovský a pomalý jako Reunion. Nebýt křivky obtížnosti strmé jako Mariánský příkop a totální nepřívětivosti pro nováčky, rozhodně bych jej doporučil širšímu publiku než hardcore vesmírným dobrodruhům. A ti už se musí rozhodnout sami, zda se přesunou o vesmír vedle.

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE 7,6

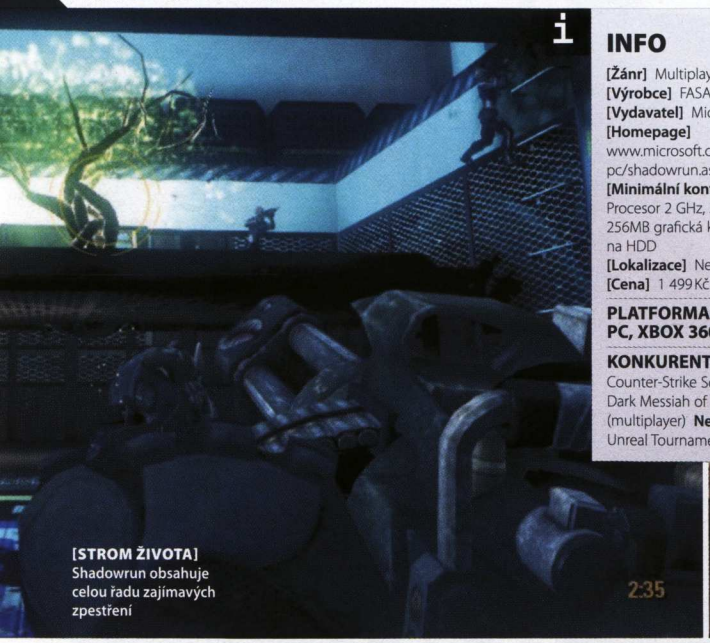
VERDIKT

▲ Otevřená hratelnost
Nádherná grafika
Spousta možností

▼ Podivné ukládání
Dost obtížné, chybí tutoriál
Zabugováno

Vesmírný simulátor s pár zajímavými nápady, obrovskou volností, líbeznou tvářičkou, ale pekelně těžkou obtížností.

[TUNING]
Semhle ještě laser a dospodu neony a můžu vyrazit



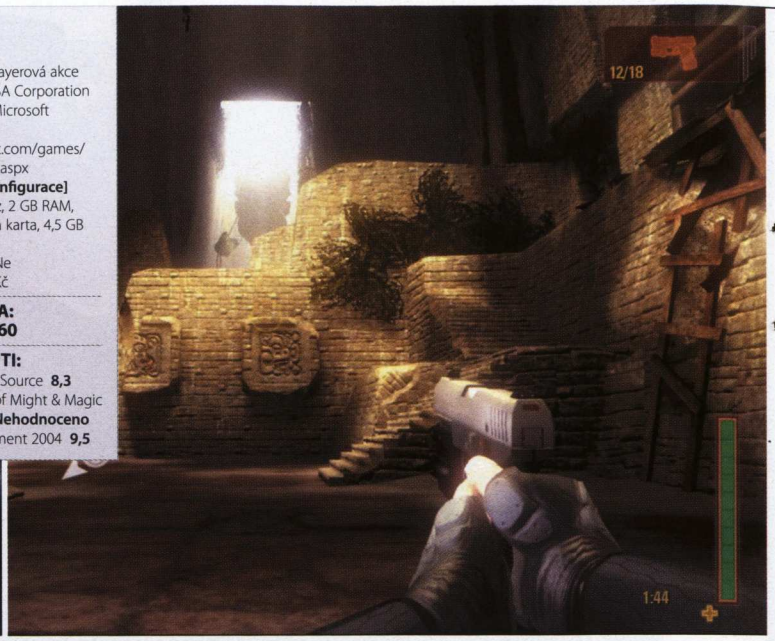
[STROM ŽIVOTA] Shadowrun obsahuje celou řadu zajímavých zpestření

INFO

[Žánr] Multiplayerová akce
[Výrobce] FASA Corporation
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.microsoft.com/games/pc/shadowrun.aspx
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 2 GB RAM, 256MB grafická karta, 4,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Counter-Strike Source **8,3**
Dark Messiah of Might & Magic (multiplayer) **Nehodnoceno**
Unreal Tournament 2004 **9,5**



SHADOWRUN

Elfové a trpaslíci po sobě metají olovem v líté multiplayerovce!

Původní Shadowrun patří k oněm propracovaným stolním RPG, u kterých se hráč na dlouhé hodiny noří do pevně definovaného vesmíru tabulek a statistik, aby nakonec stvořil vražedně krásnou elfku s titanovými páteřními implantáty, granátometem zavěšeným u boku a sprškou ohnivých koulí čekajících na zavolání někde v astrálních sférách. Ideální materiál na cyberpunkové dobrodružné hry, po kterých i dnes prahne neukojené srdce každého hráče s bujnou představivostí, velí logika. Při cestě kolem studií Microsoftu si však vymkla kotník, zlomila nehet a utržila frakturu lebky – Shadowrun se v režii majitele licence FASA Corporation změnil v multiplayerovou akci, která si vzala za úkol spojit hráče na platformách PC a Xbox 360 v kulisách dosud nedotčených síťovými hrami. Dokázal se titul, jenž si říkal o epické RPG a jehož základ byl díky hutné papírové předloze de facto hotov, vypořádat s nevhodnou volbou žánru?

> **SHADOWRUN MÁ NAMONTOVANÝ VRTÁK, KTERÝM MÁ UDĚLAT DÍRU DO ZDI MEZI HRÁČI NA XBOXU A PC**

Pálení předlohy

Síťový Shadowrun si z toho původního, papírového bere pouze atraktivní prostředí korporátní války mezi frakcemi Lineage a RNA Global spolu se specifikem zdejšího světa – klasické kulomety se dostávají do rukou fantasy ras a vedle zmíněných elfů se objevují lidé, trpaslíci a trollové. Kromě zbraní se v potyčkách využívá i plnohodnotná magie se vším všudy. Hledání výpravnějšího příběhu by bylo zbytečné, již přítomným zlomkem hra překopává původní historii Shadowrunu, a tak zde z něj zbyla pouze kostra rozdělující postavy do jednotlivých ras a snažící se vytvořit matrici hratelnosti pomocí magie a speciálních, neotřelých vynálezů, jež může hráč při akci používat. Ostatně znalců papírové předlohy není vzhledem k počítačově hráčské mase tolik, takže odchylky od ní by se v prodejním výsledku neměly šanci projevit, kdyby titul nabídl dostatečně kvalitní porci cyberpunkové střelby. Kdyby…

Začátek vypadá slibně. Shadowrun se stylizuje do podoby pestrobarevného klonu Counter-Striku, v němž proti sobě v jednotlivých kolech nastupují dva znepřátelené týmy v počtu až šestnácti hráčů. Po letech zastarávajícího nakupování zbraní si hráč před každou partičkou konečně může přizpůsobit svou herní postavu mnohem individuálněji. Ano, za počáteční kredit si hráč opět nakoupí nejsilnější možný kulomet, nicméně stejně tak může záložku zbraní ignorovat a ponořit se do výběru doplňků nebo kouzelnických schopností. Vyznavači rychlého pohybu po mapě zvolí malý kluzák, se kterým lze plachtit z výše položených míst, a pokud peněženka dovolí, sáhnou rovnou po teleportaci, jež při troše tréninku změní utkání ve zběsilé nahánění přemisťujícího se přízraku. Schopností je mnoho, některé pasivní (jako třeba proměna v kouř) negují účinek klasických střelných zbraní a nutí nasadit schopnosti jiné. Například průvan, jenž plynatým protivníkem promptně vyčoudí místnost. Ofenzivní dovednosti dobře vyvažuje léčení v blízkosti vyčarovaného stromu života nebo magická verze medika, když si kdokoliv přivlastní schopnost zmrtvýchvstání.

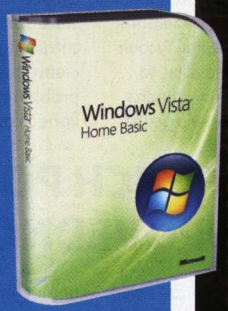
Rasová nesnášenlivost

Efektní kouzlení lze bez obtíží používat neustále, je omezeno pouze regenerující se energií a oživuje nudné střílení dosavadních multiplayerových akcí. Adrenalinem do žil stereotypu je i výběr ras, který dále rozšiřuje možnost výběru stylu hry. Elfové jsou nejrychlejší, samovolně se jim regenerují životy, nicméně v boji toho příliš nevydrží. Zato při hře za trolla se skutečně vyplatí taktika nakrácení

Michael Stern, zástupce šéfredaktora
Páli za sebou mosty propan-butanovým hořákem

EXKLUZIVITA WINDOWS VISTA ONLY HER PROLOMENA!

Není to tak dávno, co herní obec spílala společnosti Microsoft, že hry jako Halo 2 nebo Shadowrun jsou určeny pouze pro nový operační systém Windows Vista. Dnes již víme, že to není dáno softwarovými omezeními starších systémů, ale čirým kalkulem. Nejprve se ozvala firma Falling Leaf Systems, která nabízela předobjednávku zmíněných titulů s tím, že zájemci k nim přibalí knihovny, s jejichž pomocí rozjede hry i pod Windows XP. Následně situaci vyřešila pirátská scéna, když vydala načítací programek, který umožňuje to samé. Falling Leaf ovšem neřekli své poslední slovo, do budoucna slibují, že na starších systémech dokážou rozeběhnout i hry vyžadující ke spuštění DirectX 10.



do dveří ve stylu neporazitelného tanku, jelikož se těmto obludám při prudší střelbě mění kůže v neprostupnou skálu. Co na tom, že se tím stávají pomalejšími, když fungují toliko jako živý štít pro zbytek party? To trpaslíci si již budují pověst nelítostných a nepříjemně odolných mágů, když ze svého okolí vysávají veškerou magickou energii, a mohou tak kouzlit prakticky pořád.

Košatost postav vypadá dobře sumarizovaná na papíře a pak ještě nějakou chvíli na obrazovce, než Shadowrun odhalí svou ukrutnou strohost. Když

EFEKTNÍ KOUZLENÍ LZE BEZ OBTÍŽÍ POUŽÍVAT NEUSTÁLE

personifikace s polygonovou postavou, tak proč ne dokonalá? Na výběr je pouze z několika prefabrikovaných modelů paňáců, přičemž elfové byli všichni naklonováni z genetického základu Legolase a ostatní rasy variabilitou rovněž nepřekvapí. Lakonické jsou i herní možnosti pohřbívající bohaté volby nastavení prvoligových síťových akcí a upínající se k jednoduchému, byť funkčnímu a rychlému vyhledávači založených her a zabudované podpoře hlasové komunikace. Kde jsou ozvláštňující mutátory nebo rozmanitější výběr módů?

Kde level můj...

K rozehrání efektního magicko-technického divadla představuje Shadowrun pouze tři herní módy. V prvním jednotlivé týmy loví artefakt podle šablony Capture the Flag, ve druhém jde o úplnou eliminaci soupeře a konečně poslední se alespoň mírně vymyká tím, že nechává jednu stranu útočit na opevněné stanoviště, zatímco druhá frakce se brání v jeho zdech. Průměrnost módů mohou zachránit mapy. Ale ouha, těch je zde pouze dvanáct, některé mají tendenci se kopírovat a na-

jednu z řady modifikací existujících multiplayerovek.

Shadowrun má namontovaný vrták, kterým má udělat díru do zdi mezi hráči na Xboxu a PC. Stěna skutečně povoluje, neboť na jeden server se mohou bez problémů připojit hráči z obou platforem. Autoři se dokonce pokusili vymazat rozdíly v periferiích mezi oběma skupinami, kdy kombinace myši s klávesnicí na PC hrozila rozdrtit méně přesné zaměřování gamepadem. Nastupuje proto automatické míření jak pro myš, tak ovladač, jež problém sice řeší dosti krkolomně, ovšem ve výsledku to funguje.

Kam zařadit hru, která na jedné straně představuje vynikající výběr útočných kouzel, magických schopností a rozdílných ras, když svá pozitiva zadupává do cyberpunkového prachu spartánským obsahem map a možností nastavení nebo například i příšernou absencí některých animačních fází (buď je to bug, nebo tvůrci skutečně zapomněli naanimovat lezení po žebříku – postava se jen staticky vertikálně přesouvá)? Mezi elitu to nebude a je otázkou, zda má cenu sahat po průměrné multiplayerovce, když za raketomety ohlodaným bukem číhá Unreal Tournament III a další.

SHADOWRUN **6,2**

VERDIKT

- Jednotlivé rasy se skutečně liší
- Magie je oživujícím elementem
- Spojení platforem PC a Xbox 360 funguje
- Je to cyberpunk!
- Místy hezká grafika

- Malý počet nudných map
- Pouze tři herní módy
- Celkově strohé zpracování
- Místy sterilní grafika

Průměrná střílečka s několika vynikajícími nápady zabitými malometrážním provedením. A Shadowrun? S tím nemá společného zhola nic.

HOSPITAL TYCOON

Čas je jen pomíjivé nic

Zločiny se stávají. Nejen v reálném, ale i v herním světě. Natěšený kolega z redakce vás přesně mířenou ranou pošle k zemi, aby vám tím uzmul titul „killing spree" v rozehraném klání Unreal Tournament, a druhý den spáchá zločin podobných rozměrů – sepíše nostalgii na téma Theme Hospital, hry, o které byste sami dokázali popsat stohy papíru. Jak neslušné a zlotřilé! Karle, nikdy ti neodpustím! A neodpustím ani zbytku redakce, že jsem pro svou zálibu v nemocničních tycoonech musel recenzovat Hospital Tycoon.

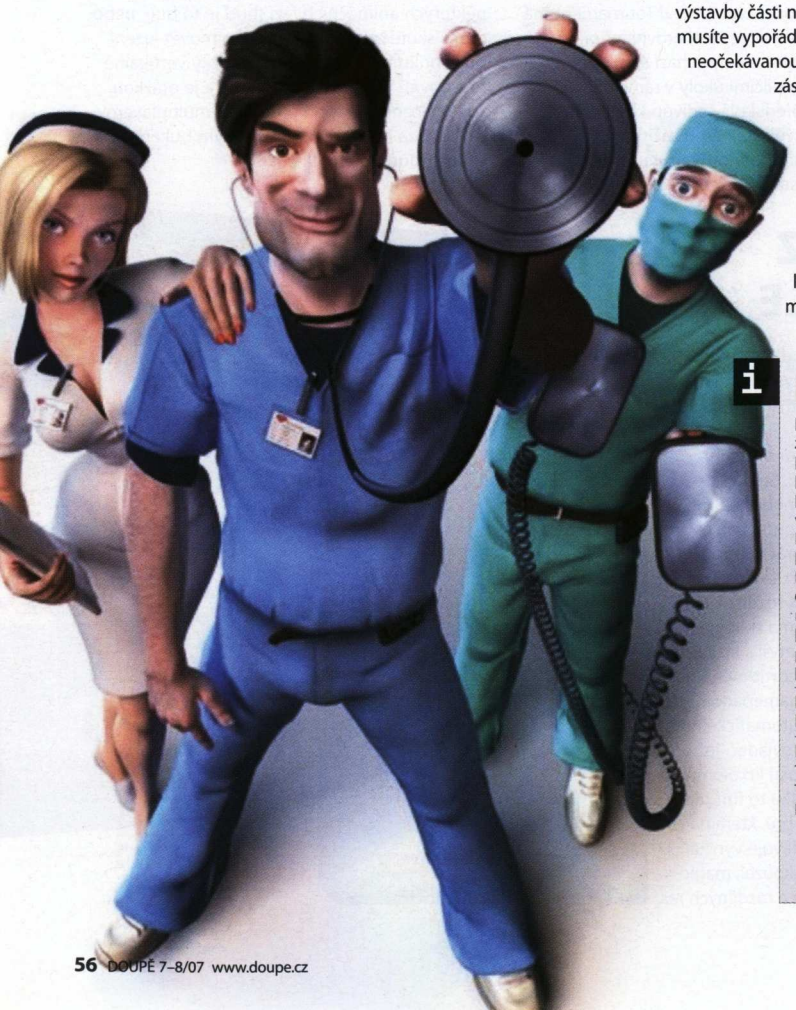
Pane doktore, vy jste vtipálek!

Pravda, tvůrci se snaží napravit dojem ze hry prezentací postaviček personálu, které vám našeptávají. Mikroskopem bychom ale společně měli prozkoumat jádro každého tycoonu či podobné strategie – mikromanagement. Po finanční stránce má hráč pouze omezenou kontrolu nad děním. V podstatě stačí, budete-li se řídit pravidlem „utrácejte s rozmyslem a zbavte se pacientů tak rychle, jak to jen jde" a na problém s financemi nenarazíte. To se konec konců týká i starání se o chod

„MŮŽETE SI BÝT JISTI, ŽE NIKDO Z VAŠICH PODŘÍZENÝCH NEMÁ SKUTEČNÝ SMYSL PRO ZODPOVĚDNOST

Sestři, vše se vám hroutí pod rukama!

Doba pokročila, limity ale stále existují. Pamatujete na hravou grafiku staré-



ho Theme Hospital, která překonávala technická omezení rozverným podáním barev a ztvárněním postav i prostředí? Hospital Tycoon dává nohu z plynu a soustředí se na možnosti grafiky v plném 3D, která i přes několik pěkných momentů prohrává. Snad jde o pouhý zvyk fanouška Theme Hospital, ale novinka mi nejenže připadá méně přehledná, ale také se mi podstatně méně líbí. Dva rozměry stále hrají prim.

Aby nevznikla mýlka: Hospital Tycoon není pokračováním Theme Hospital, to se jen jeho prezentací podařilo v mnoha fanoušcích vzbudit dojem, že se legenda vrací. Nevrací. Příběhový mód je zde dělen (stejně jako televizní show) do podoby tří sérií po čtyřech epizodách, jejichž náplň se plynule mění, ale před hráče nestaví žádnou vysilující výzvu. Úkoly se omezují na známé drobnosti typu nákupu vybavení či výstavby části nemocnice, čas od času se musíte vypořádat s novou nemocí nebo neočekávanou inspekcí. Jen v případě zásadní chyby se však může stát, že byste byli misi nucení opakovat. Co se laťky obtížnosti týče, nepředstavuje Hospital Tycoon problém, zvláště pak, pokud jste v rámci tréninku v minulosti zdolali původní Theme Hospital.

nemocnice. Co znáte z dřívějška, platí také zde, takže vedle funkčních přístrojů musíte mít na chodbách i v místnostech čisto a uklizeno, o příchozí pacienty se musí mít kdo postarat atd. Nepochopil jsem, proč je výstavba místností a dalších prvků omezena nadefinovanými pokoji, jež nemůžete dále upravovat (zatímco v původním Theme Hospital jste o jejich tvaru i velikosti rozhodovali sami). Výsledek? Většina nemocnic vypadá identicky nebo alespoň velmi podobně.

Jako zajímavou lze hodnotit práci s personálem, zejména co se vzájemných vztahů týče. Hospital Tycoon přebírá známou vlastnost The Sims, když se při diskusi dvou zaměstnanců nad jejich hlavami objeví ikonky na-

INFO

[Žánr] Strategie z nemocničního prostředí
[Výrobce] Deep Red Games
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage] www.codemasters.com/hospitaltycoon
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 700 MB na HDD
[Lokalizace] Amatérský překlad v přípravě
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA:
PC

KONKURENTI:
Theme Hospital **9,0**
Trauma Center (NDS) **8,8**
Emergency 4 **6,0**

[VYBRAKOVÁNO]
Už jste někdy viděli českou nemocnici, kde by bylo tak málo pacientů?

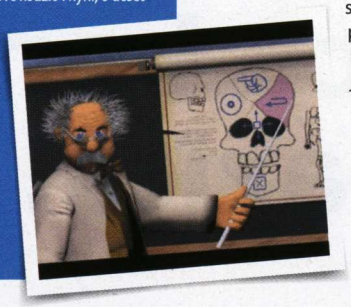
[ROMANTIKA]
Paní doktorko, vy jste tak nezká, až se mi podlamují kolena

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Neprobudil se ze zlého snu „moc práce"

Jasná volba? Theme Hospital!

Vím, že tentokrát jste téma boxíku prokoukli ještě před dočtením samotné recenze. Ale o čem jiném psát? Her z nemocničního prostředí je méně než šafránu a pouze jedna si zaslouží zmínku – legendární Theme Hospital od společnosti Bullfrog. Skvělá kombinace humoru, hravé grafiky a mnohdy svízelných úkolů má své kouzlo i nyní, o deset let později.

A ano, máte pravdu. Pokud jste hrdými vlastníky handheldu NDS, dobrou volbu představuje i vynikající Trauma Center.



značující téma rozhovoru i vzájemné sympatie, případně antipatie. Sporná je otázka vlivu vzájemných vztahů na samotnou hru – třebaže se téměř celý můj personál nenáviděl, nemocnice šlapala téměř bez problémů. Spíše než o užitečnou inovaci tak jde spíše o věc lahodící oku, jejíž dopad na hratelnost je minimální. Čím si ale jisti být můžete, je skutečnost, že nikdo z vašich podřízených nemá opravdový smysl pro zodpovědnost. Dělají si, co chtějí a především kdy chtějí, což může být problém zejména v misích s omezeným časovým limitem.

Pane řediteli, tohle jsme nezvládli!

Někdy je lepší se s léčením pacientů neobtěžovat. Proč? Jejich projevy a hysterické záchvaty působí směšně a hře se přece jen nedá upřít snaha o trochu humoru, který naboural jinak vážné nemocniční téma. Jenže v jádru cosi chybí. Chybí spád, absentuje skutečná výzva a také herní možnosti jsou v mnoha fázích omezené. Hospital Tycoon je nicméně snadno přístupný hráčům, kteří se hrou podobného typu nemají žádné zkušenosti – už pro své relativně přívětivé rozhraní, nižší obtížnost a sem tam špetku humoru. Třebaže ten nevyvolává záchvaty smíchu, daří se mu alespoň rozzářit úsměv na hráčově tváři. Dr. House ale stále vede!

HOSPITAL TYCOON **5,1**

VERDIKT

- Vtipní pacienti
- Špetka humoru
- Méně náročné

- Herních možností mohlo být více
- Nízká obtížnost
- Jen průměrné zpracování

Zajímavý pokus znovu vzbudit v hráčích zájem o hry z nemocničního prostředí. Inu proč ne, kdo z nás by nechtěl být Dr. House? Bohužel tento sen se vám ani tentokrát nesplní.

inzerce

Vysoká škola
ELITNÍCH JEDNOTEK IT

UNICORN COLLEGE

VYSOKÁ ŠKOLA ZAMĚŘENÁ NA IT.
ŠKOLA, KTERÁ TI K NĚČEMU BUDE.

Otevřené obory bakalářského studia
- Management ICT projektů
- Informační technologie
- Ekonomika a management

UNICORN COLLEGE

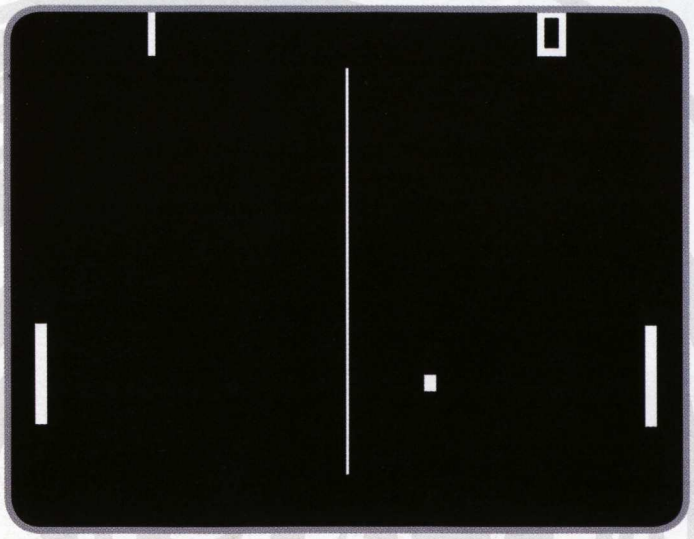
Kontakt
Unicorn College s. r. o.
V Kapslovně 2767/2
130 00 Praha 3

tel.: (+420) 271 097 111, e-mail: info@unicorncollege.cz
Více informací o Unicorn College naleznete na:
www.unicorncollege.cz

Partneři školy
UNICORN · PX PRAGUE STOCK EXCHANGE BURZA CENNÝCH PAPÍRŮ PRAHA · SIEMENS · IBM · Microsoft · ORACLE UNIVERSITY · KB · Deckard & Penfield SPECIALISTS RECRUITMENT · VIGOUR

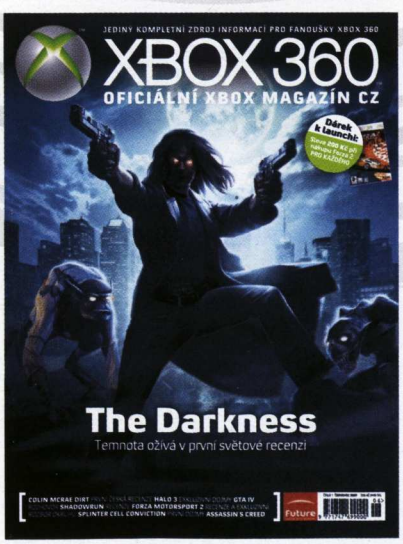
XBOX 360

Hry už dávno nejsou tím, čím bývaly



1972 2007

Nová generace herní zábavy dorazila!



Oficiální Xbox 360 Magazín je jediný kompletní zdroj informací pro všechny fanoušky konzole Xbox 360. Nabízí exkluzivní obrázky, recenze, preview, pozvánky na akce, rozhovory a spoustu dalších zajímavostí. Ke každému vydání získáte DVD plné nejčerstvějších herních ukázek a videí ve vysokém rozlišení, velký plakát A2 a slevový kupón na hru. Kromě toho se připravte na pravidelnou čtvrtletní tištěnou přílohu.

XBOX 360

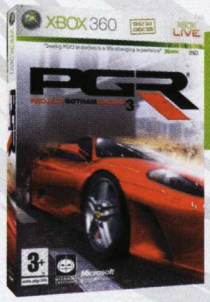
Jeden výtisk za 200 Kč?

Akční cena ročního předplatného:
2 499 Kč (4 499 Sk) + 2 dárky!

(ročně ušetříte téměř 1 100 Kč oproti nákupu na stánku a 500 Kč oproti běžné ceně předplatného!)

Předplatné zahrnuje

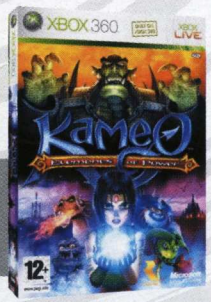
- 12× Oficiální Xbox 360 magazín, 12× 9 GB DVD, 12× plakát formátu A2, 4× tištěnou přílohu
- Exkluzivní dárek pro prvních 50 objednávek předplatného! Jedna z dvojice her Kameo: Elements of Power a Project Gotham Racing 3 dle vašeho výběru!



Project Gotham Racing 3
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 9/10

NEBO

Kameo: Elements of Power
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 8/10



- Tričko OXM pro prvních 200 objednávek předplatného!
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

Nechcete se vázat?
Vyzkoušejte kratší variantu předplatného

Půlroční předplatné: 1 249 Kč (2 249 Sk) (ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku!)
Čtvrtletní předplatné: 625 Kč (1 125 Sk) (ušetříte téměř 275 Kč oproti nákupu na stánku!)

Nabídka je časově omezená do 31. července 2007.
Hru Kameo: Elements of Power nebo Project Gotham Racing 3 získá v obou případech prvních 25 zájemců o roční předplatné.
Tričko OXM získá prvních 200 zájemců o roční předplatné. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

Jak si předplatit?

1) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000
Roční předplatné DÁREK Kameo: Elements of Power: ve tvaru XBOXKAMEO!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXKAMEO!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

Roční předplatné DÁREK Project Gotham Racing 3: ve tvaru XBOXPROJECT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPROJECT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

Půlroční předplatné: ve tvaru XBOXPUL!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPUL!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

Čtvrtletní předplatné: ve tvaru XBOXCTVRT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXCTVRT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Reflections Interactive
[Distributor v ČR] Seven M
[Homepage] www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=5688
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta (shadery 1.1), 5 GB HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC, WII, (PS2 A XBOX V ROCE 2006)

KONKURENTI:
Driv3r **4,4**
GTA: San Andreas **9,0**
GTA: Vice City Stories (PS2, PSP) **7,9**

DRIVER: PARALLEL LINES

Nebuďte, milé děti, nedochvilné, nebo z vás udělají Drivera!

Staré známé moudro říká, že život je plný překvapení a paradoxů. A má pravdu! Jen tak je totiž možné vysvětlit, že hru s názvem Driver recenzuje jediný člověk v redakci, jenž nevlastní řidičský průkaz, a hlavně, proč jsou Parallel Lines po propadáku předešlého dílu celkem solidní hrou.

> „BOHUŽEL VÝVOJÁŘI VYTVOŘILI NOVÉHO DRIVERA JAKO ODPOVĚĎ NA PĚT LET STARÉ GTA 3

Dospělost ošklivého káčátka

Pamětníci jistě z hlubin šedé kůry mozkové vyloví vzpomínku na zakladatele série, který již v roce 1999 zaujal zajímavou skladbou závodních a řidičských misí zasazených do ulic amerického velkoměsta. Hra byla jiná než (dřívější i pozdější) konkurenti, vykašlala se na akci a nechala hráče sledovat veškeré dění zpoza volantu. Další díly už nebyly tak zajímavé (Driv3r, třetí z nich, dodnes soutěží o titul „jak nejlépe zničit pověst série"), přesto se vydavatelé nechtěli známé značky vzdát – a tak tu dnes máme Parallel Lines. Jejich největší předností i slabinou zároveň je, že Drivera definitivně přimykají ke GTA. Bohužel však došlo k menší chybě v časoprostoru a vývojáři vytáhli nový díl jako odpověď na pět let staré GTA 3.

Máme tu otevřené velkoměsto (reálně zpracovaný New York), množství vozů, lid korzující ulicemi, hlavní a vedlejší úkoly. Dostali jsme i zbraně. Pokud nám nebude stačit masakrování nebohých chodců a hlavně protivníků nárazníkem, můžeme střílet z vozu nebo vystoupit a osvětlit jim přednosti brokovnice tváří v hlaveň. Ve hře nechybí policisté, mnohá zákoutí s tajnými bonusy anebo možnost vylepšit si vlastní vozový park ve stylu primitivního tuningu. Přesto to není ono. Novému Driveru chybí duše, atmosféra, náboj. Něco, co by spojilo možnost závodění na několika okruzích, v ulicích velkoměst a motiv osobní pomsty v hlavní dějové linii do jednoho organického celku.

Celá první část hry odehrávající se v New Yorku sedmdesátých let postrádá hlubší motivaci. V roli mladého hejska, který se přes kámoše dostane do bandy místních gangsterů, plníte obligátní úkoly typu odvezení zlodějíčka z místa loupeže, vybrání výpalného v časovém limitu a s policií v zádech nebo výhry v závodě. Občas se objeví i originálnější kousky, když musíte v sérii závodů dopomoci vybranému protivníkovi k vítězství (čehož nejlépe docílíte likvidací vozů zbylých závodníků) nebo ujíždíte s cennou zásilkou po střechách na motorce.

Dva New Yorky, jedno jablko

Není to rozhodně špatné, ale k dokonalosti něco chybí. Třeba příběh, jenž by vám osvětlil cíl vašeho snažení, propracovanější charaktery nebo atmosféra města jako ve Vice City. Srovnání s GTA 3 není vůbec náhodné, i v něm byli hráči nejvíce ohromeni z různorodých možností, zatímco příběh byl podivně rozplizlý a město celkově nevýrazné. Nový Driver je na tom podobně.

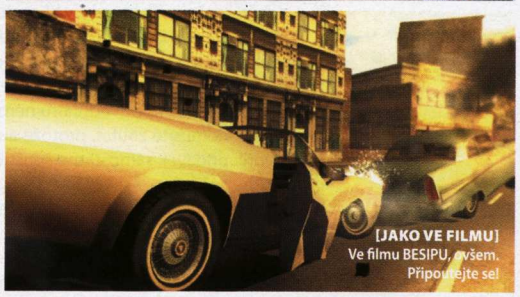
Určitý náboj hra získává náhlým přesunem do roku 2006, který představuje asi největší překvapení a zároveň konečně dává hernímu snažení určitý cíl (detaily proto nechci prozrazovat). Změní se také ovládací prvky i s vozidly, důležité postavy zestárnou, a tak se můžete pobavit i srovnáváním obou New Yorků. Bohužel rozdílů není tolik, aby vás to zabavilo na delší dobu. Naopak auta jezdí v podstatě stejně, jen mají trochu jiné textury na polygonových kapotách.

Důraz na vozidla a převaha řidičských misí je jediným rozlišovacím znakem Parallel Lines od

Honza Morkes, šéfredaktor
Rozšířil své jméno a pak se cítil jak po rozchodu

[BEZPEČNÁ JÍZDA]
Jedině s kalašnikovem na palubní desce!

[ÚSMĚV NA KAMERU]
A hurá do akce



[JAKO VE FILMU]
Ve filmu BESIPU, ovšem. Připojujete se!

GTA – většinu času strávíte za volantem. Budete stíhat kurýry se speciálními zásilkami, chránit důležité osoby ze zálohy, případně se stanete lovnou zvěří vy sami a budete muset uprchnout policistům nebo konkurenčním gangům. Nečekejte však žádný systém ovládaných území jako v San Andreas, vše se týká jedné konkrétní mise, po níž gangsteři i zájem police mizí.

Na pedálech a spouštích

Vozidla se ovládají dost arkádově a fyzikální model občas vyrobí zajímavé situace, při nichž několikatunová dodávka vesele poskakuje na zádech jiných vozů. Hra občas dost nekonvenčně interpretuje Newtonovy zákony, což se projeví i zajímavým prolínáním objektů nebo nemožností otevřít dveře pomalu se pohybujícího vozu.

Střelba nijak výrazně nepotěší ani neurazí. Po vzoru svých konzolových předchůdců hra využívá automatického zaměřování, což není špatné, i když většina PC hráčů díky tomu získá pocit, že se Driver hraje sám. Stačí jen zaměřit protivníka a pak už jen vesele střílet. Skrývání nebo jakékoli další náznaky taktiky nemají moc smysl, ostatně střet s protivníkem je většinou pouhou třesničkou na dortu předešlé delší honičky.

Přesto si můžete hru dobře užít. Stačí nemyslet na novější díly GTA, neřešit problémy s komplexností zážitku a soustředit se čistě na zadané úkoly, které se poměrně dobře střídají a občas překvapí zajímavou inovací. Driver zaujme i zajímavými vedlejšími výzvami, ale není jako GTA – nedokáže je dobře prodat. Ve hře se jakýmsi záhadným způsobem střídá den a noc, v autě můžete ladit dobová rádia s aktuálními hity, ale to spíš vytušíte, než aby vás na to hra upozornila. Mnohé vedlejší úkoly si musíte taky najít sami, čemuž ale titul sám brání možností rychle se posunovat po mapě mezi jednotlivými úkoly (ke startu mise nemusíte vůbec cestovat po svých, když využijete tohoto teleportu).

Parallel Lines nejsou z her, které by vás okouzlily na první pohled. Kolena vám nepodlomí ani grafika (dost krabicová a viditelně použitá z konzolových verzí), ani atmosféra. Dáte-li však Driverovi šanci, odmění se vám solidními herními principy a množstvím více či méně povedených maličkostí. Na žluté trikoty to sice není, ale i solidní místo v pelotonu se počítá, zvláště pokud vás tento žánr baví a nechce se vám čekat na GTA IV.

DRIVER: PARALLEL LINES

6,9

VERDIKT

- Dvě časová období
- Množství vozů
- Rozmanité úkoly (hlavní i vedlejší)
- Stylový hudební doprovod linoucí se z rádia
- Absence větší motivace
- Město je spíše pozadím pro hru než jeho součástí
- Slabší akční část

Pár let opožděná kopie GTA 3, New York, spousta aut, střelba v ulicích a nekorektní přejíždění chodců. Bohužel také trochu chybějící atmosféra a motivace, pokud nejste zrovna typ, co musí vyhrát úplně všechno.

GTA IV SE BLÍŽÍ

Dění kolem netrpělivě očekávaného GTA IV rozvířilo zveřejnění druhého traileru na hru. Ten byl poněkud konkrétnější než první a ukázal hlavního hrdinu Nika v akčnějších situacích. Niko hledá nějakého muže a u toho se docela zapotí. K vidění je automobilová honička, vykopávání dveří nebo i opatrné plížení se za zdí. Jelikož trailer vyšel těsně před uzávěrkou časopisu, nenajdete ho bohužel na DVD, zhlédnout ho ale můžete na adrese www.**gtaiv.com.**

THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS

Pirátská balada, tentokrát s příchutí strategie

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] 4Head Studios / JoWooD
[Vydavatel] Seven M
[Homepage] www.theguild2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,9 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
The Guild 2 **5,9**
Caesar **8,7**
Europa Universalis III **7,8**

Piráti jsou všude. Ať už se člověk podívá na počítačové hrdiny nebo na napudrované herce stříbrných pláten, všude se to jimi jen hemží. Svou námořnickou polívčičku ředěnou rumem si na pirátském vulkánu ohřívá i společnost Jowood, když narychlo vydává rozšíření budovatelské strategie The Guild 2. S jakou jinou tématikou než pirátskou? Pokud původní hru nemáte, ani tak nemusíte zoufat, protože autoři stvořili přídavek samostatně spustitelný i bez ní.

Avšak již absence intra charakteristického pro původní hru předznamenává, že dřívějších kvalit se tentokrát dosáhnout nepodařilo. Příjemně vás zato překvapí možnost hrát konečně i kampaň, v níž své rodinné bohatství rozšiřujete při plnění různých vedlejších úkolů. Jakožto vyhnanec z hanzovního města začínáte v podstatě od nuly, nad vaší hlavou visí hanba kvůli popravě vašeho otce po falešném obvinění a je jen na vás, zda zvládnete v novém městě vytvořit prosperující živnost a očistit přitom jméno rodiny.

Bohužel při hraní kampaně narazíte na první výrazné chyby, které jsou zapříčiněny nedostatečným testováním. U jedné herní seance se mi přihodila zvláštní situace, kdy můj hrdina poklidně pracoval ve své dílně a najednou byl zavražděn. To by za normálních okolností až tak nevadilo, protože jsem měl dostatečně rozsáhlou dynastii na udržení pozice ve městě, ale pouze hlavní hrdina může vykonávat příběhově důležité rozhovory, a kampaň tak pro mě násilně skončila. Přitom by stačilo jen předat tuto společenskou funkci o pokolení dál a designérská slepá ulička by se nekonala.

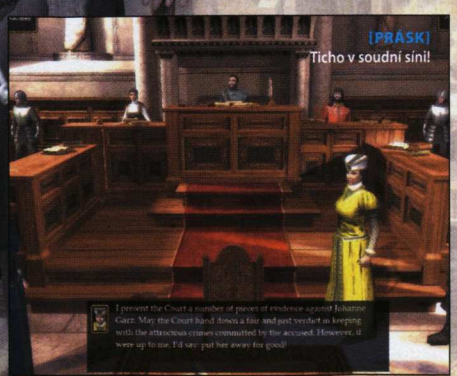
„KONEČNĚ PŘIBYLA I KAMPAŇ SE SPOUSTOU VEDLEJŠÍCH ÚKOLŮ!

Pokud jste hráli původní hru, nejspíš znáte i její technické problémy, které se před vydáním patchů vyskytovaly. Nejinak je tomu i zde, takže pokud hrajete déle, dojde vašemu počítači veškerá paměť. Na druhou stranu v The Guild 2 byly tyto věci časem opraveny, nemusíte se tak bát, že problémy přetrvají dlouho. Jenže proč nepříjemně čekat na další patche?

Co je ale v rozšíření nového? Přibyly tři nové profese – rybář tvořící různé pochoutky z plodů moře a také náhrdelníky z perel, léčitel se svými šarlatánskými mastmi či dryáky a samozřejmě nechybí piráti a jejich kurtizány, kteří udávají zasazení a atmosféru celé hry. Navíc jsou výrobky těchto povolání často potřeba i pro ostatní, takže nově si třeba můžete v hospodě dát rybí pokrm nebo podpořit alchymistu službami léčitele.

Výrazně byla prohloubena diplomacie a obchod mezi jednotlivými městy. Pomocí lodí získáváte drahocenné suroviny z jiných metropolí a za peníze si můžete koupit i přízeň ostatních dynastií ve městě. A udržovat dobré vztahy se sousedy je důležitější než kdy dříve! Zvláště pokud směřujete do politiky, budete potřebovat veškerou podporu s novými politickými systémy. Odvolání z funkce je na denním pořádku a jen nejschopnější se udrží.

Stejně jako tomu bylo u prvního dílu The Guild, rozšíření přináší nové možnosti, které ve středověku udržují zábavnou náladu. Než prozkoumáte veškeré novinky, získáte všechny tituly a vaše dynastie se dočká věčné slávy, budete se skvěle bavit. Pokud se navíc rozhodnete přizvat kamarády, máte co dělat po další dlouhé dny.



THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS **7,0**

VERDIKT

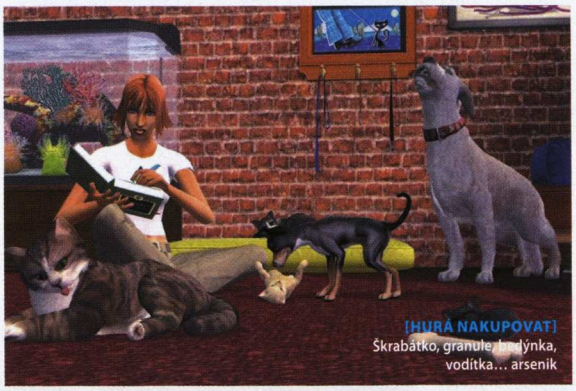
- Propracovaná budovatelská strategie
- Začlenění nových profesí do původní hry
- Příběh jako motivace k dalšímu hraní
- Technické problémy
- Politické scény se hodně opakují
- Některé herní principy nejsou domyšlené

Pokud již necítíte přepirátovaní současné doby, čeká vás skvělá budovatelská strategie ze středověku. Budete si jen muset počkat na pár oprav a pak už jen budovat úspěšnou kupeckou dynastii nebo se stát nejproslulejším pirátem severních moří.

Petr Kolář, stálý spolupracovník Doupěte
Warhammer je jeho život

THE SIMS PŘÍBĚHY MAZLÍČKŮ

Sims pro začátečníky podruhé


[HURÁ NAKUPOVAT]
Škrabátko, granule, bodlynka, vodítka... arsenik

[PŘINES KLACÍČEK]
Na klacíček ti štěkám, radši mi dej najíst, puso

Nemá cenu se zde rozepisovat o tom, jakým fenoménem jsou The Sims, nejprodávanější herní série všech dob. Raději se pojďme podívat, jak zajímavě se série vyvíjí. Po The Sims a zástupu datadisků v podobném duchu pokračovali i The Sims 2, ovšem z ničeho nic se objevila novinka: The Sims Stories. Po první vlaštovce The Sims Life Stories (Životní příběhy) nyní přicházejí na řadu Pets Stories (Příběhy mazlíčků), aby někdy na podzim uvolnily místo pro Castaway Stories (Příběhy trosečníků).

Série Příběhů je zcela samostatná, ke svému fungování nepotřebuje nic jiného, než své vlastní médium, které si zakoupíte. Na druhou stranu z toho vyplývá i nepřenositelnost Simíků a dalšího obsahu mezi jednotlivými hrami z řady Příběhů či mezi Příběhy a například The Sims 2. Na stranu třetí v Příbězích mazlíčků najdete spoustu věcí, které znáte již z původní hry a datadisků, ačkoliv hrát budete ve zcela novém sousedství.

Příběhy mazlíčků jsou skutečně zvláštním projektem. Nesou označení „laptop friendly", mají výrazně nižší hardwarové nároky než The Sims 2 a především mohutně mění pilíře, na kterých celá hra stojí. Základem The Sims je volná hra, vytvoření rodiny, stavba domu a pokračování bez výrazných mantinelů. Příběhy mazlíčků jsou ale jiné – vedle volné hry (která je spíše doplňková) nabízí dva scénáře o dvanácti kapitolách, jež vás doslova vedou za ručičku.

Můžete se vžít do role Alice, ženy v těžké životní situaci, které kvůli nedostatku finančních prostředků hrozí ztráta domu. Její břímě jí ale pomáhá nést věrný dalmatin, a tak se Alice rozhodne se svým psíkem přihlásit do soutěže a doufá, že výhra jí pomůže dostat se z problémů. Při hře za Alici bude vaším hlavním cílem úspěšné vytrénování puntíkatého miláčka a samozřejmě první místo v soutěži. Druhý příběh vás uvede do života šéfkuchaře Stephena, který je zoufalý z nutnosti postarat se o neteřčinu kočku. Pruhovaná obluda totiž zničí, na co přijde, avšak také přivede Stephena k jeho nové lásce. Budete tedy muset zvládnout nejen jednu divokou kočku, proti níž je i Garfield roztomilý mazlíček, ale i randění se Stephenovou vyvolenou.

Oba příběhy si ale můžete nechat na později a zatím se vrhnout do tvorby nové rodiny a nového domu. Třeba ve vlaku nebo kdekoli jinde. Jak je to možné? Označení „laptop friendly" je zcela na místě. Příběhy mazlíčků obsahují ukazatel stavu baterie, abyste věděli, jak dlouho si ještě můžete hrát. Navíc standardně běží v okně, to abyste během hraní mohli aktivně klábosit s kamarády, psát domácí úkoly, číst e-maily atd. Aby toho nebylo málo, tak hra podporuje i přechod do spánkového režimu, třeba po zaklopení víka notebooku.

Především si ale autoři důsledně pohráli s optimalizací, takže s hrou nebudete mít problémy i na sestavách, na kterých by The Sims 2 dostali šky-

ŠÉFKUCHAŘ STEPHEN JE ZOUFALÝ Z NUTNOSTI POSTARAT SE O NETEŘČINU KOČKU. ZVLÁDNE TO?

tavku. Přestože graficky je hra téměř k nerozeznání od svého velkého sourozence, klade mnohem menší nároky na procesor i grafickou kartu, díky čemuž si kouzlo Simíků může podmanit již prakticky každého.

Pomůže k tomu především úžasná atmosféra, jež je přinejmenším stejně taková, jako byla v The Sims 2. Parádní mix propracovaného konceptu s vynikajícím audiovizuálním zpracováním je zárukou hratelnosti na dlouhé hodiny. Hudba v Příbězích mazlíčků je stejná jako v The Sims 2 a některých jeho datadiscích, jinými slovy téměř dokonalá: vedle řady příjemných tracků najdete i některé známé písničky přezpívané do „simštiny".

Celkově jsou Příběhy mazlíčků zvláštním, ale současně povedeným titulem. Otázkou zůstává, komu jsou vlastně určeny. Příznivci série bezesporu dají přednost The Sims 2 a spoustě datadisků. Proto se mi zdá, že série Příběhů je určena spíše pro příležitostné hráče, kteří nechtějí pronikat do komplexního konceptu celé hry (který je nakonec velmi snadný) a chtějí si jen v klidu zahrát třeba na cestách nebo při práci. Cítíte-li se být myšlenkou Příběhů mazlíčků osloveni, nemůžete koupí udělat chybu, v opačném případě si raději počkejte na další datadisk k The Sims 2.

INFO

[Žánr] Simulátor života
[Výrobce] Maxis
[Distributor v ČR] Electronic Arts
[Homepage] www.thesimspribehy.cz
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,7 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 899 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Singles 2 **8,2**
The Sims Životní příběhy **7,7**
The Sims 2 **9,0**

THE SIMS PŘÍBĚHY MAZLÍČKŮ **6,9**

VERDIKT

- Dva příběhy usnadňující hraní
- Vynikající optimalizace
- Tradičně skvělé audiovizuální zpracování
- Poněkud malé sousedství
- Nepřenosný obsah do jiných The Sims her
- Jen dva příběhy

Samostatná a zjednodušená větev The Sims míří zejména na srdce příležitostných hráčů, kteří si chtějí nezávazně zahrát na cestách na svém laptopu. Ostatní by měli sáhnout po plnohodnotné verzi.

David Sláma, šéfredaktor Doupě.cz
Celý červen se snažil najít čas na opalování – marně

HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD

Popáté do školy čar a kouzel v Bradavicích!

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] EA
[Vydavatel] EA Czech
[Homepage] www.harrypotter.ea.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,0 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, PS3, PSP, X360, WII, DS, GBA

KONKURENTI:
Shrek the Third **7,2**
Harry Potter a Ohnivý pohár **7,0**
Robinsonovi **7,0**

Harry Potter. Pokud jste toto jméno nikdy nezaslechli, pravděpodobně jste byli posledních deset let na jiné planetě, nebo přinejmenším v kómatu. Knih s Harry Potterem na přebalu se totiž po celém světě prodalo na 250 miliónů, byly přeloženy do 62 jazyků (nechybí ani latina či dokonce staročeština) a především donutily děti nejrůznějších tvarů, věků i zájmů dobrovolně sednout a začít číst. Naneštěstí se tomu pánové z EA rozhodli udělat přítrž a nebohá děcka ihned po dočtení Harryho putování směřují zpátky k monitorům a televizím. Tentokrát už popáté.

Není se čemu divit. Harry Potter se za pár let stal nejen fenoménem, ale také prostředkem na získání vysokých částek prakticky z jakéhokoliv oboru. Vědomi si toho byli i herní vývojáři, přesto předchozí herní tituly s Potterovskou tématikou odvedli slušný standard a nebyli jen vějičkou na neznalé hráče. Fénixův řád se měl vydat trochu jinou cestou než jeho starší sourozenci. Autoři hry ještě před jejím vydáním slibovali odklon od dětsky laděného game designu a po vzoru knižní a filmové předlohy měla být hra zaměřena spíše na odrostlejší publikum.

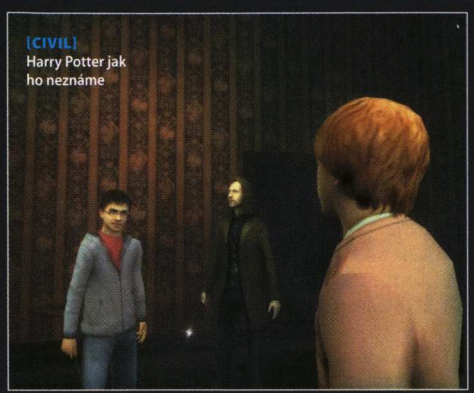
Výsledek máme před sebou ajak to dopadlo? Ukázalo se, že pravda je kdesi uprostřed. Sice už se nesetkáte s nedůstojným poskakováním po levelech prokládaným sbíráním Bertíkových fazolí, avšak na vyloženě temnou atmosféru můžete také zapomenout. Příběh vás zavede do městečka, ve kterém Harry žije a v němž je vychováván rodinkou Dursleyových. Při potyčce s jeho nevlastním bratrem Dudleym na Harryho zničehonic zaútočí Mozkomorové, které náš hrdina zažene vykouzlením Patrona. Problémům je však konec pouze dočasně. Kouzlení mezi Mudly (lidmi) je pochopitelně zakázané, takže je Harry v zájmu svého bezpečí rychle transportován do dočasného azylu k Fénixovu řádu.

Pokud nemáte knihy J. K. Rowlingové přečtené, patrně nebudete děj hry moc chápat. Autorům se bohužel nepodařilo dostatečně držet zápletky (byť přihlížím k faktu, že hra je inspirována filmem), takže na hráče působí chaoticky a místy se například hrdinové baví o věcech, které jste ve hře do té doby vůbec neprožili. V level designu chaotická podoba hry vystupuje naplno. Jak jinak si lze vysvětlit, že hned první zadaní je nutno řešit několik hodin? Celá první polovina hry se totiž točí kolem založení organizace BA, v níž by se žáci učili (na škole zakázanou) obranu proti černé magii. Nicméně organizace bez členů, to je jako trh s herními časopisy bez Doupěte.

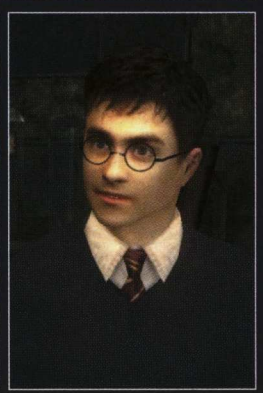
Proto se musíme všech 28 potenciálních členů vydat hledat a všechny je přesvědčit o nutnosti členství. V praxi to znamená, že budete po škole běhat ode zdi ke zdi (ještě štěstí, že vám Pobertův plánek vždy ukazuje správnou cestu), hledat jednotlivé spolužáky a přesvědčovat a přesvědčovat. Všichni vám slíbí, že se do organizace zapojí, pokud splníte nějak konkrétní úkol. Ten vás obvykle zavede na druhou stranu školy, což je při častém opakování nepříjemné a místy nudné. Na druhou stranu zadávané úkoly jsou většinou zábavné, častokrát mají i spád, a hlavně vás pořád něco tlačí dál. I sebetěžší „misi" si přejete úspěšně dokončit, jen abyste se posunuli v ději dál. A koneckonců, kdo přežije začátek, může se těšit na mnohem více vyváženější druhou část, ve které ustupuje pobíhání po škole na druhou kolej a vyklízí pole akčnějším aktivitám.

Navíc obzvláště úkoly v exteriérech je přímo radost plnit. Důvodem je nadmíru povedené grafické zpracování. Interiéry sice nemají čím novým překvapit a drží se zažitého standardu, který nikoho neuráží, venkovní lokace jsou však skutečně nádherné – detailně zpracované Bradavice, za nimi vymo-

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době se přes prázdniny nemusí učit :-)

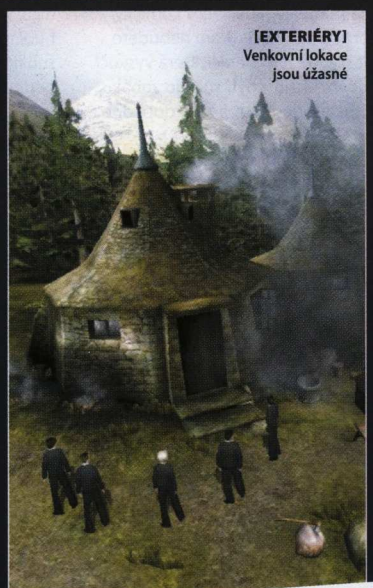


[CIVIL]
Harry Potter jak ho neznáme



delované hory a uprostřed stylový rybníček. Skutečně radost pohledět! Podobně je na tom i hudební kulisa, která je sice vypůjčena z filmu, nicméně výsledek je perfektní a jednoznačně ku prospěchu věci. Záporné body tak z oblasti technického zpracování získává titul pouze za místy chaotický pohled kamery a ovládání (pohyby hůlkou se pořádně nedá naučit ani za deset hodin hraní).

Přesto přese všechno nejnovější herní Potter vcelku zklamal. Celou hru plníte různorodé úkoly a to se po čase přejí i tomu největšímu fandovi brýlatého kouzelníka. Pokud však hledáte pohodovou a nenásilnou zábavu na zhruba 25 hodin, připravte si hůlku a račte vstoupit. Neplecha ukončena :-).



[EXTERIÉRY]
Venkovní lokace jsou úžasné

HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD

6,9

VERDIKT

- Dabing, lokalizace
- Exteriéry
- Atmosféra
- Hudba
- Místy stereotyp
- Občasné bugy
- Zdlouhavé

Ti, co Harry Potterem opovrhují, už dávno tuto stránku opustili. Ti, co ho milují, už dávno hru dohráli. Zařaďte se!

PŘEDCHOZÍ TITULY S HARRY POTTEREM

Harry Potter a Kámen mudrců

Ačkoliv mnozí od prvního herního dobrodružství čerstvé kouzelnické hvězdy Harryho Pottera očekávali všechno, jen ne kvalitní hru, výsledek byl příjemným překvapením. Kámen mudrců nabízí hráči povedenou a řádně infantilní grafiku, příběh držící se knižní předlohy, simulátor Famfrpálu a především dlouhé hodiny zábavy. Sice obyčejná hopsačka, avšak díky podařenému zpracování a chytlavému ději nebyla výjimkou ani hodnocení blížící se maximu.

Harry Potter a Tajemná komnata

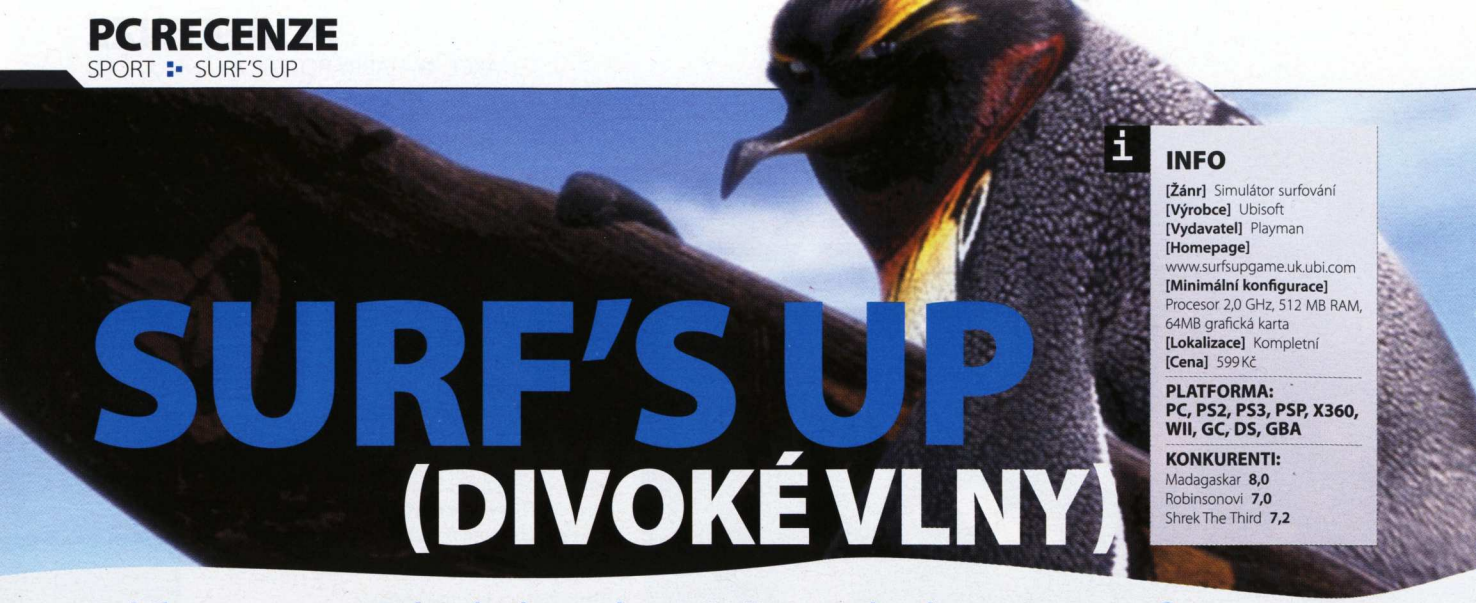
I podruhé zůstali hrdinové ve virtuálních Bradavicích. O to větším překvapením byl fakt, že Tajemná komnata vylepšila už tak vysoko nasazenou laťku, a svého předchůdce kvalitativně překročila. Přitažlivé téma zakončené famózním soubojem s Lordem Voldemortem, různorodé úkoly měnící se rychlostí odbrzděné horské dráhy, a koneckonců i hrdinové samotní zaujali každého fandu brýlatého kouzelníka.

Harry Potter a vězeň z Azkabanu

Herní vězeň z Azkabanu sestoupil z cestičky narůstající kvality a dodnes je označován za vůbec nejnepovedenější díl celé série. Důvodem byla až nepříjemná jednoduchost (tu však dětské publikum přijalo s nadšením), horší zpracování celé hry a místy nelogické a zbytečně zdlouhavé úkoly. Naopak vyzdvihována byla takřka filmová atmosféra a ve výsledku i délka hry, která se řadí k nadprůměru.

Harry Potter a Ohnivý pohár

Předposlední virtuální putování Harryho Pottera, Ohnivý pohár, dopadlo podle předpokladů – revoluce se nekonala, hráči dostali počtvrté skoro to samé, a pomalu se to již začalo přejídat. Naštěstí titul od propadliště dějin (krom známého jména na přebalu hry :-) uchránil perfektní kooperativní multiplayer, zajímavě navržené mise a úkoly a povedená umělá inteligence.



SURF'S UP (DIVOKÉ VLNY)

INFO
[Žánr] Simulátor surfování
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel] Playman
[Homepage] www.surfsupgame.uk.ubi.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,0 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, PS3, PSP, X360, WII, GC, DS, GBA

KONKURENTI:
Madagaskar **8,0**
Robinsonovi **7,0**
Shrek The Third **7,2**

Zdálo se mi to, nebo kolem skutečně projela slepice na surfu?

Počet her, ve kterých jsme měli možnost stát na surfovacím prkně, bychom spočítali na prstech jedné ruky nebohého dítka, které si při posledním Silvestru neopatrně hrálo s dělobuchy. Nebýt nového animáku Divoké vlny (do kin přichází koncem prázdnin), možná bychom se nedočkali nikdy. Nicméně protože pravidlem posledních let točí kolem každoročního „memoriálu Velkého Zet pod záštitou Reggieho Belafonta", který byste se měli snažit v kariéře vyhrát. Naneštěstí vám však přítomnost šampionátu připomínají jen krátká videa před každým závodem a víc ani ťuk – pravou atmosféru typu „musím to za každou cenu vyhrát" se tak bohužel vyvolat nepodařilo, což je vcelku škoda. Světlejší chvíle ovšem nastávají či projíždění nejrůznějšími checkpointy. Po osudné hodině nakonec zjistíte, že na prkně se toho kromě několika stále stejných triků (výjimkou je příchod velké vlny) moc dělat nedá, několikrát zaklejete nad kostrbatým ovládáním (aktivních je zhruba patnáct kláves, takže pro cílovou skupinu dětí předškolního věku je titul hratelný pouze pomocí gamepadu). Kvůli technickému zpracování si navíc

HRU VYTÁHNĚTE POUZE ZA PŘEDPOKLADU, ŽE BUDETE CHTÍT PŘED JEJÍ KOUPÍ VAROVAT SVÉ PŘÁTELE

je počítačová hra ke každému nově natočenému filmu pro děti, je zapotřebí, aby si na tu podivnou laminátovou desku stoupl i nebohý a většinou sportem opovrhující hráč počítačových her.

Surf´s Up se dá zaškatulkovat jednoduše. Představte si Tonyho Hawka, zmenšete ho na pětinu jeho reálné výšky, oblečte do infantilního černobílého mundůru, skateboard mu vyměňte za surfařské prkno a výsledek vhoďte do moře mezi vlny vysoké jako dvoupatrový hotel na nedaleké pláži. Ačkoliv předchozí souvětí zní poněkud nadsazeně, je naprosto trefné. Surf´s Up totiž spadá do oblíbené kategorie takzvaných freestyle sportovních simulátorů, mezi nimiž kralují kupříkladu série Tony Hawk´s či jeho zimní alternativa SSX. Zima je daleko, každoroční vedra před námi – Surf´s Up tak přichází ve vhodnou dobu.

K dispozici máme dokonce i příběh. Ten se vzápětí, a sice při výběru hlavní postavy. K dispozici je desítka infantilních zvířat (od slepic až po tučňáky), která na prkně vypadají věru komicky. Zvyknete si ale brzy a po chvíli už ani nebudete nevěřícně kroutit hlavou nad slepicí, která vyskočí z vlny tři metry do vzduchu, chytí surf do zobáku, stihne předvést „třistašedesátku" a zase dopadne zpátky na vlnu.

Nepopírám, že první hodinu je to všechno skutečné jakž-takž zábavné. Nicméně poté nastává zlom. Popojíždění po stále stejných tratích (v levé části obrazovky se nachází vlna, která je stejně vysoká a neměnná až do cíle, v pravé části se pak nachází několik skokánků a „zábradlí"), v nichž se mění pouze okolí, působí neskutečně nudně, což si brzy uvědomíte. S úkoly to také nevypadá slavně. V každé úrovni se dělá to samé: sběr určitého počtu bodů pomocí triků, projetí zadaných branek budete připadat, jako byste se vrátili o několik let v čase zpět. Stoupat si na virtuální prkno prostřednictvím Surf´s Up tak nelze nedoporučit – bavit se budete jen chvíli a poté hra zmizí kdesi v útrobách šuplíku. Vytáhnuta bude pouze za předpokladu, že budete chtít před její koupí varovat své přátele.

CO JE ZÁBAVNĚJŠÍ NEŽ SURF´S UP?
- Neděle strávená u tchýně
- Hodina žehlení či praní
- Celodenní práce na chatě
- Nakupování s nerozhodnou přítelkyní

Všechny recenzované tituly v tomto Doupěti

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době se přes prázdniny nemusí učit :-)

SURF'S UP (DIVOKÉ VLNY) **4,0**

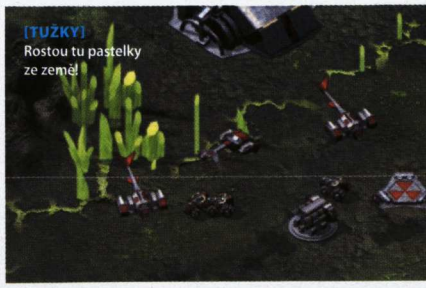
VERDIKT

Surfování :-)
Hlavní postavy
První půlhodina hry

Zastaralá grafika
Občasné bugy
Stereotyp
Příliš omezené možnosti

Atraktivní téma, vtipné hlavní postavy a několik světlých faktů tvrdě sráží na kolena zastaralé technické zpracování a především neuvěřitelný stereotyp.

[BAHAMY] Je tu jistý p. Krejčíř?


[TUŽKY] Rostou tu pastelky ze země!

STATE OF WAR 2: ARCON

Sázení na dostihy je pasé, teď se sází na válku!

INFO

[Žánr] Realtimne strategie
[Výrobce] Cypron Studios/ Cinemax
[Vydavatel] Hypermax
[Homepage] www.stateofwar2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 750 MHz, 128 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 399 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Ground Control 2 **9,0**
Starcraft **Nehodnoceno**
Warhammer 40,000 **8,0**

Budoucnost je velkou neznámou. Jeden věří, že nás spasí Bůh, druhý zase, že svět pohltí temno s beznadějí, a třetí, že zvládneme pětiletky za tři roky. Podle State of War 2 (dále jen SoW2) jsou ovšem všichni vedle jak ta jedle – budoucnost patří obrovské show jménem Artificial Conflicts, zkráceně Arcon. Svět vždy toužil po boji, a tak se dala dohromady soutěž, ve které proti sobě bojují klany robotických bojovníků. A právě vy velíte armádě, jež musí dojít až do vítězného konce.

Když v roce 2001 vyšel první díl této strategie, mnoho hráčů zaujal svou akčností a pěknou, renderovanou grafikou. Bohužel doba pokročila, a protože SoW2 kráčí ve šlépějích svého předchůdce, herní engine vás praští do očí. Obstál by možná ještě před třemi lety, nicméně dnes již vypadá zoufale archaicky.

Systém hry je poměrně originální, úkolem hráče je probojovat se přes čtverečkované pole (každé pole představuje jednu mapu) až k nejsilnějšímu nepříteli. Je pouze na vás, jakou zvolíte cestu. Každá mise je něčím specifická. Liší se síla nepřítele i úkoly. Jednou musíte zničit nepřátelskou základnu, jindy zase zabrat všechny zdroje kreditů atp. Po chvíli ale zjistíte, že se zase tolik nemění, bojový princip „jak vyhrát?" je pořád stejný. Na ten si ale musíte vždy přijít sami, stejně jako na většinu věcí.

Hráč má sice možnost projít si několik učebních misí, v nich se ale dozví přínosných faktů, jen co se za nehet vejde. Další informace chybí – žádné úvodní intro, video mezi misemi, absentují i odměny za splněný úkol.

Právě kvůli chybějícímu pojítku mezi misemi začne být dění rychle stereotypní. I když hrajete proti nejsilnějšímu soupeři, stejně víte, že vás ničím nepřekvapí. Naštěstí je tu možnost multiplayeru. Můžete si vybrat ze zhruba třiceti map z různých prostředí, od amazonských pralesů až po hustou sibiřskou zimu. Na jednom bojišti si ale zahrají maximálně čtyři hráči, což je na dnešní poměry málo. Mapy jsou naprosto neinteraktivní, takže zapomeňte na schovávání vojáků v budovách a podobné prvky moderních strategií.

Také AI moc rozumu oproti předchůdci nepobrala. Ale komu by přece vadilo, že vám vlastní spojenec zabere surovinové zdroje? Inteligence vašich vojsk je na tom ještě hůř. Téměř vždy budete mít jenom jednu armádu, protože starat se o dvě přihlouplá vojska na různých místech je takřka nesplnitelný úkol. Akčnost a spád od minulého dílu také odešly na vandr. Při přesouvání jednotek po mapě si klidně můžete zajít na nákupy a o nic nepřijdete, možná se dokonce vrátíte příliš brzy. Kritizovat ovšem nelze soundtrack. Ten je energický, futuristický a výborně se hodí k prostředí hry.

Říká se, že v jednoduchosti je síla, ovšem slovenští vývojáři nejspíš vzali pořekadlo až příliš doslova. V jedné budově se například vytvářejí všechny jednotky – pěší, tanky i letadla. Tomu říkám pracovní výkon! Je sice pěkné, že funguje systém „pěchotu proti raketám, rakety proti autům a auta proti pěchotě", ale ten je vám stejně užitečný jako nový díl NHL v létě. Populační limit je totiž tak malý, že budete rádi, když budete vlastnit deset jednotek pohromadě. Navíc je poněkud nelogické, že například pěchota ozbrojená samopalem je zvýhodněna, pokud útočí na vrtulník. SoW rozhodně volá po jakémkoliv koření, jinak nemá šanci běžného hráče upoutat.

> **STARAT SE O DVĚ PŘIHLOUPLÁ VOJSKA NA RŮZNÝCH MÍSTECH JE NESPLNITELNÝ ÚKOL**

STATE OF WAR 2: ARCON **5,1**

VERDIKT

- Výborný soundtrack
- Dobrá zápletka
- Nízké hardwarové nároky
- Nezáživnost, stereotyp a nuda
- Zastaralá grafika
- Příliš minimalistické
- Žádné bojové formace

Nedodělaný futuristický e-sport, který vypadá, že přišel z minulosti, ale říká, že je z budoucnosti. Pro hardcore hráče výzva, pro ostatní ztráta času.

Jurij Vančický, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlel, jestli žije v realitě, nebo je to jen další úroveň Stalkera

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

Pohádka o zlotřilých příšerách a jejich první, druhé, třetí a čtvrté smrti

INFO

[Žánr] 3rd person akční jatka
[Výrobce] Artificial Studios
[Vydavatel] Southpeak Interactive
[Homepage] www.monster-madness.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 1024 MB RAM, 128MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
[Lokalizace] Neznámá
[Cena] Neznámá

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Resident Evil 4 **9,1**
Silent Hill **7,1**
Stubbs the Zombie **7,1**

Zombie jsou jedním ze stavebních kamenů hororových filmů. Cupitají malátněji než kapitán Jack Sparrow, papají krvavé steaky z čerstvých nebožtíků, hlasitě říhají, poznatky o jejich vylučovací soustavě jsou ale zatím ve fázi zkoumání. Stoprocentně však víme, že se vyskytují v početných houfech a rojí se z jakéhokoliv místa. Ze země, shůry, zpoza té červené záclony v obýváku… Nebo z Monster Madness.

Morbidní zvěrstvo

Hlavními protagonisty této akční řežby snímané z pohledu třetí osoby je čtveřice náctiletých kamarádů (jejichž vzhled je mimochodem subjektivně vzato ještě horší než vizáž monster). Dva kluci a dvě holky pořádají večírek na počest víkendového vycestování rodičů do neznáma. Záhy však bez jakéhokoli varování začnou do pařícího doupěte proudit davy již zmiňovaných příšerek. V příběhovém režimu si vyberete jednu ze čtyř postav a začnete s improvizovanou válkou. Slůvko improvizovaná se zde neobjevilo náhodně, neboť k soubojům lze použít vše, nač si jen vzpomenete. I přes fyzické proporce zvoleného jedince vrháte gaučem, křeslem, lampami, stoly a dalším haraburdím, které nenalézáte jen v domě, nýbrž i v dalších lokacích.

Ovládané postavy se od sebe liší pouze vizáží, žádný jiný rozdíl (krom primární zbraně) mezi nimi nehledejte. I když čistě teoreticky by měli chlapci uzvednout daleko větší bagáž a dívky naopak vynikat v mrštnosti, na takové „detaily" již autoři nepomysleli. Rovnoprávnost především!

Krom objektů umístěných všude okolo čítá zbraňový arzenál i palebné kousky, pro něž si musíte chodit do pojízdného obchodu. Prodavač je ovšem natolik velkorysý, že za nabízené zboží nežádá peníze a stačí jen, když k vybrané zbrani naleznete potřebné součástky. Takže krom zabíjení všudypřítomných nestvůr hledáte po mapě titěrnosti, což většinou není ani příjemné, ani zábavné.

Kde to jsme?

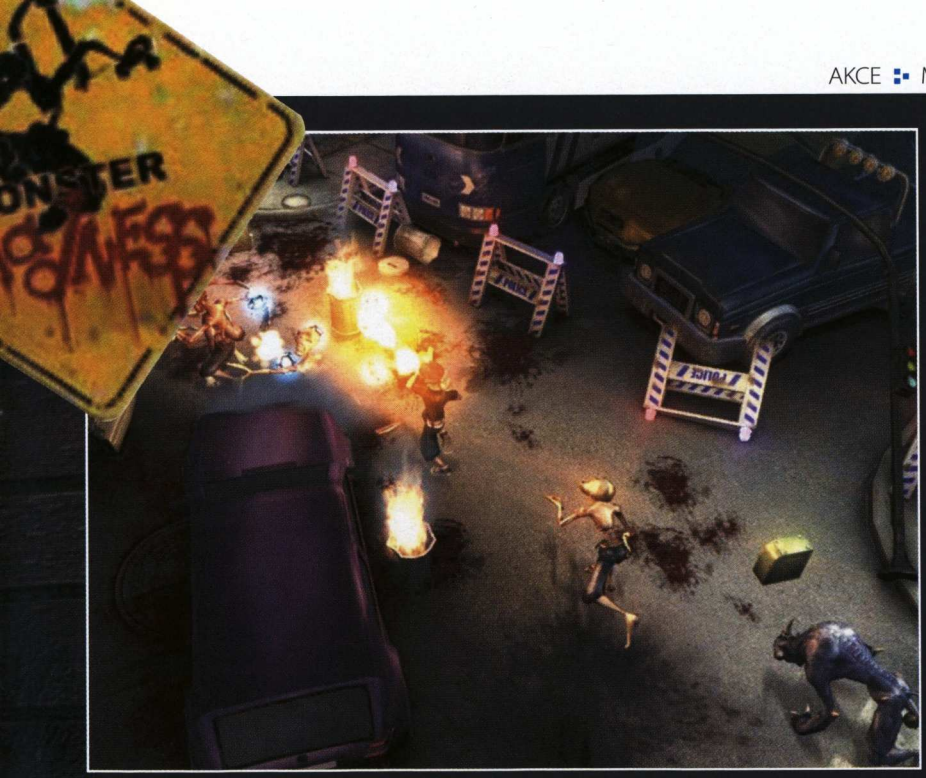
Prostředí, v nichž se odehrávají jednotlivé kapitoly, jsou rozmanitá a nápaditá. Jatka probíhají jak v interiérech, tak venku. Dostanete se na hřiště, dálnici, do parků, doků nebo na ulici městečka. Podobné je to s nepřáteli – zombie jsou jen špičkou ledovce a krom nich se zde setkáte například s beznohými muži, kteří se dopravují pomocí pojízdné korby z malého nákladáku a s mořskou pannou, jejíž biologickou matkou byla nejspíše medúza, s pofidérní smrtkou nebo legračními klauny. A právě první kamen úrazu spočívá ve slůvku legrační.

Hra se zprvu tváří jako horor, ale následně se snaží přesvědčit o své vtipnosti. Bohužel smích či dokonce pocit strachu nepřichází ani v jednom ze stovky okamžiků. Kam potom Monster Madness zařadit? Parodie na horor? Nebo snad horor mezi komediemi? Ať již tak či onak, povětšinou se vlivem neutuchajících dynamických bojů ani nestačíte tímto tématem příliš zabývat. Rychlost je hlavní předností hry. Neustále se něco děje, respektive neustále vylézá další a další havěť. Bezcílné řezání nepřátel má za následek, že Monster Madness můžete spustit prakticky kdykoliv ve volné chvíli a nemusíte se zabývat zbytečně spletitým příběhem. Zkrátka klasická akce ze staré školy.

Souboje jsou zábavné, alespoň zpočátku. Jakmile prokouknete jejich prázdnotu, nejspíše se dostaví neutuchající nuda, protože celý cyklus budete znát takřka zpaměti. Soubojům navíc přijdete na chuť až po překonání prvotního

HRA SE ZPRVU TVÁŘÍ JAKO HOROR. ZANEDLOUHO SE SNAŽÍ PŘESVĚDČIT O SVÉ VTIPNOSTI

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Řekl čtyřikrát hurá



HOROR vs KOMEDIE

Někdy se hra tváří coby horor století, jindy zase komediální trhák. V konečné fázi se jedná o neurčitý mišmaš. Když se však porovnají jednotlivé složky hry, statisticky o píď vyhrál hororový žánr.

HLAVNÍ HRDINOVÉ – komedie
NEPŘÁTELÉ – horor
PROSTŘEDÍ – horor
ATMOSFÉRA – komedie
PŘÍBĚH – horor

šoku z naprosto iritujícího ovládání, které výtečně koresponduje se zpackanou kamerou. Ta se zadrhává, otáčení probíhá nelogicky a záběry jsou příliš fixovány na hlavního hrdinu. Často se stane, že řítící se hejno nepřátel uvidíte až v momentě, kdy vám neslušně dýchají na záda (a užírají první kousky kůže).

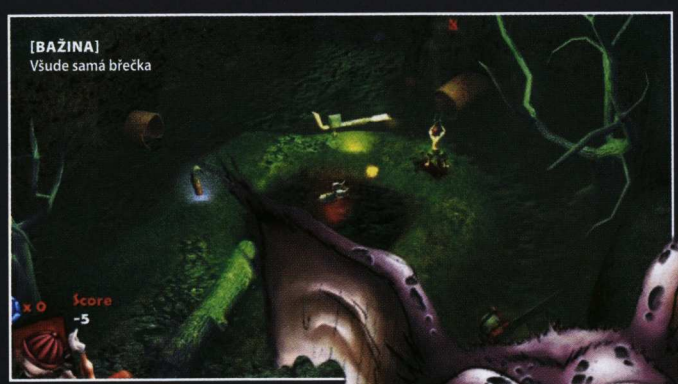
S ukousnutou rukou

I autoři si zjevně uvědomovali hrozbu rostoucího stereotypu, a proto se snažili vnést do hry nějakou přidanou hodnotu. Čas od času si budete moci zajezdit ve vozidle. Krom kariérního módu zde naleznete i propracovaný multiplayer s kooperativním módem, kdy čtyři lidé postupují singleplayerovou kampaní po internetu nebo lokální síti.

Monster Madness běží na moderním enginu Unreal 3, což by mělo znamenat nejmodernější grafické zpracování. Ale není všechno zlato, co se třpytí. Po vizuální stránce hra bezesporu ohromí drtivou většinu uživatelů, nicméně zainteresovaní jedinci ví, že to mohlo být o fous nebo spíše kratší chlup lepší.

Na druhou stranu kdo ví, jak by to vypadalo při maximálním využití potenciálu s náročností na hardware. Již nyní jsou požadavky mírně řečeno krvavé. Na průměrných sestavách neběží Monster Madness plyn ule ani při ponižujících rozlišeních a minimálních detailech. Nadprůměrné železo možná vymačká dvacet snímků za sekundu při středním nastavení. A stejně jako se hra kouše na počítačích, kouše i mě svědomí, že jsem opět naletěl autorům na rošt.

[ZÁCPA]
Uprostřed chybí městský policista



[BAŽINA]
Všude samá břečka

Pět racionálních důvodů, které nahánějí při hraní Monster Madness hrůzu

Na každém rohu číhá slizoun
Slizouni se vás snaží zabít
Když slizouna zabijete, znovu se zjeví
Slizouni nikdy nespí
Když vás slizoun zabije, musíte hrát misi znovu

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

5,7

VERDIKT

+
- Zajímavý námět
- Zábavný multiplayer
- Poutavý začátek
- Vydařená grafika

–
- Skloubení ovládání a kamery
- Krvavé hardware nároky
- Neurčitost
- Po několika kolech nuda

Hodně neurčitá hra vhodná maximálně k víkendovému odreagování. A to nejlépe přes multiplayer.

YOU ARE EMPTY

Pohádky tisíce a jedné smrti

Na jedné straně zombie, na druhé komunisti. Někde uprostřed stojíte vy se svým hrdinou a pravidelně rozdělujete obsah svého zásobníku mezi obě strany. To je pohled, který novinka z dílen ruského studia Digital Spray poskytne každému hráči. You Are Empty skutečně dělá čest svému jménu a po stránce inovací jde skutečně o hru, která je prázdná a mimo desítek nepřátel valících se ze všech stran nepřináší prakticky nic, co by vás mohlo překvapit. A překvapivě i přes nespornou prostoduchost námětu se budete výborně bavit!

You Are Empty dává od první minuty tušit, že o nic jiného než akci nejde. Namísto výpravného intra s dech beroucím grafickým zpracováním se tak musíme spokojit se sekvencí několika obrázků, které o příběhu takřka nic neříkají. O co vlastně jde, zjišťujete až v průběhu hry – do začátku víte jen tolik, že se ocitáte v Rusku a jste svědky nepovedeného experimentu, kvůli němuž jsou ulice Moskvy a dalších měst plné ne zrovna typických obyvatel. Vše živé zmutovalo a jediný, kdo přežil bez fyzické újmy, je zcela nečekaně hlavní hrdina. Rozhodně však nejde o typického ruského Borise s dvěma metry v kohoutku a lihovým dechem. Fakt, že první, co uvidíte, budou zdi blázince a sestřička snažící se vám píchnout injekci, o mnohém vypovídá.

Ačkoliv absence intra v klasickém slova smyslu vyvolá obavy, záhy pochopíte, že neurčité podání informací je záměrem autorů. Jinak byste se stěží lekali mutantů a se srdcem hluboko v kalhotách běhali po areálu ústavu ve snaze přežít. Jednoduše proto, že byste byli připraveni o moment překvapení, který zde sehrává značnou roli. Představte si sami sebe po amnézii, v neznámém prostředí, s nepřátelsky vyhlížejícími a záhy i nepřátelsky se chovajícími lidmi. Co uděláte? Dáte se do zaječích, občas fláknete dotírajícího chovance ústavu hasákem po hlavě a sami si při tom budete namlouvat, že není možné, abyste do ústavu patřili také.

Strachu je na začátku podřízeno vše. Bez větších problémů se daří navodit i další nepříjemné pocity, za všechny jmenujme třeba úzkost. Nicméně nic netrvá věčně a v tomto případě dokonce ani ne hodinu. Po pár desítkách minut se hra rázem přepne do tzv. frenetického módu – hrdina pookřeje, dostane do rukou zbraň a vydá se kosit davy mutantů. Tak razantní zásah se projevuje především na hratelnosti, a přestože se budete nadále bavit, atmosféra úvodních minut zmizí. Zůstanou již pouze vzpomínky na dobré základy a směrem ke střeše začne kvalitního materiálu ubývat.

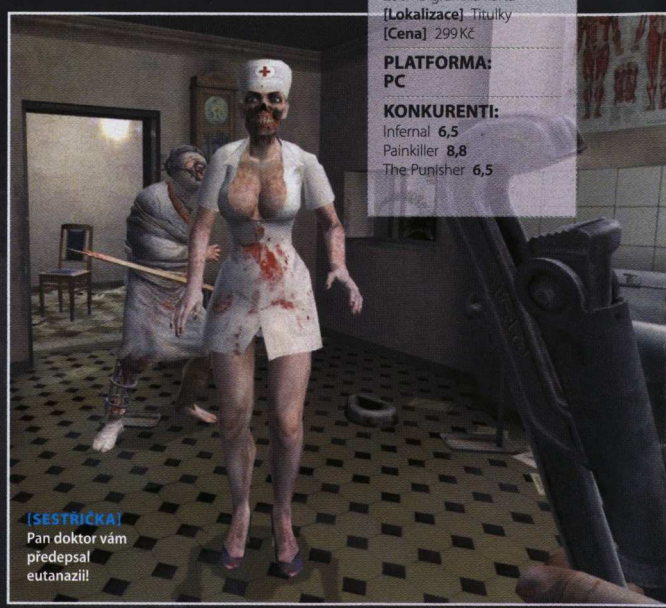
Naštěstí ani nepřátelé nezůstanou po celou dobu stejní. V jednom momentě na vás běží atraktivní sestřička s jehlou, po chvilce zase čelíte bandě ninjů, abyste do třetice mohli změřit síly třeba s hluchým dědou. Všichni protivníci přitom na vaší maličkosti nejsou nijak závislí. Neplatí, že se všichni musí nutně hrnout na vás – často budete svědky toho, jak se začnou mutanti mydlit mezi sebou. Zklamání z druhé části hry, která nemá z hlediska hratelnosti čím překvapit, však nedokáže zvrátit ani padesát prudce inteligentních nepřátel. Vzhledem k nízké ceně ale přesto mohu You Are Empty bez váhání doporučit.

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] Digital Sprey Studio
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.youareempty.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 1 GB RAM, 256MB grafická karta
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA: PC

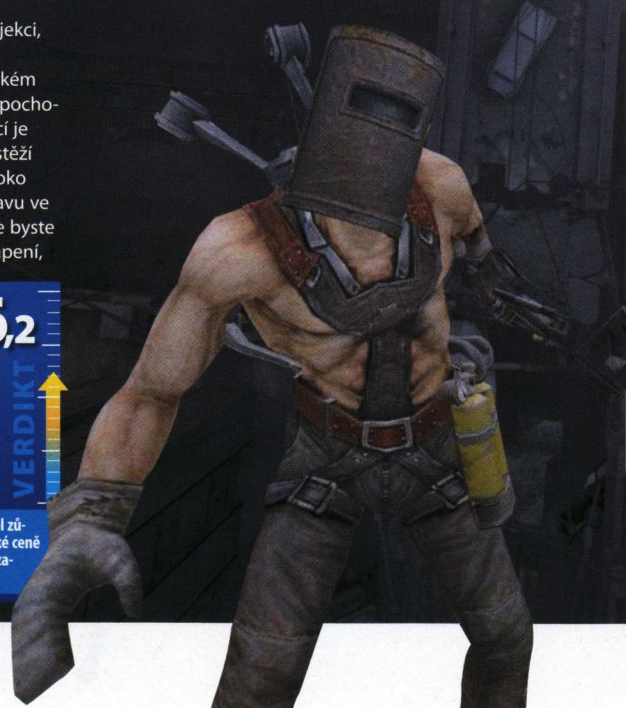
KONKURENTI:
Infernal **6,5**
Painkiller **8,8**
The Punisher **6,5**



[SESTŘIČKA] Pan doktor vám předepsal eutanazii!

> V JEDNÉ CHVÍLI NA VÁS BĚŽÍ ATRAKTIVNÍ SESTŘIČKA S JEHLOU, PO CHVILCE HLUCHÝ DĚDA

[REPREZENTACE] Atleti k pohledání



YOU ARE EMPTY **6,2**

VERDIKT

- Slibný začátek
- Relativně povedená grafika
- Zajímaví nepřátelé
- Přívětivá cena
- Nepřiměřené HW nároky
- Druhá část hry ničím nepřekvapí

Hra se skvělým potenciálem, který bohužel zůstal využit jen ze čtvrtiny. Vzhledem k nízké ceně ale nebude koupě litovat žádný skutečně zapálený hráč akcí.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zbláznil se – začal hrát na didgeridoo

INFO

[Žánr] Vrtulníkový simulátor
[Výrobce] G2 Games
[Vydavatel] G2 Games
[Homepage] www.eech2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Search & Rescue 4 **7,0**
IL-2 Sturmovik **8,0**
Whirlwind of Vietnam: UH-1 **3,0**

[PILOTI] Připravení na start!

[NA LODI] Mise odehrávající se na moři patří mezi nejzábavnější

ENEMY ENGAGED 2

Mission impossible splněna – Enemy Engaged se po sedmi letech vrací!

Krále vojenských leteckých her Enemy Engaged se nepodařilo sesadit ani autorům podobně hardcorové simulace IL-2 Sturmovik, natožpak nedávnému Whirlwind of Vietnam. Překonat slavný vrtulníkový simulátor se však povedlo jen dva měsíce po vietnamském herním pekle. Nejde přitom o žádnou novou značku, nýbrž „jen" o evoluci v podobě Enemy Engaged 2.

Uvozovky zde mají svůj účel: původní hra vyšla před sedmi lety, takže blízký příbuzenský vztah na první pohled nezaregistrují ani věrní fanoušci. Za sedm let se technologie posunula o kus vpřed, což se zákonitě promítá do kvality grafiky. V porovnání s prvním dílem Enemy Engaged nabízí pokračování realistický vzhled jednotlivých helikoptér a při pohledu na okolní prostředí lépe vyzbrojený bitevní kolos. Letový model je tradičně realistický a tentokrát doznal několika drobných změn. Sice ani nyní nevzlétnete bez předem naučených postupů, které využívají snad všechna tlačítka na klávesnici, autoři však nic nelámali přes koleno a dali prostor také jiným herním činnostem než mnohahodinovému zvládání ovládání.

Enemy Engaged 2 představuje takřka dokonalého zástupce simulátorů. Všechny prvky letového modelu a další aspekty mající vliv na let (např. počasí) vycházejí ze skutečnosti, již po několika hodinách hraní se s nimi ale dokážete vypořádat tak, abyste se mohli naplno věnovat zajímavým misím v kampani. Hra se nesoustředí pouze na létání, ale velký prostor dostává také střílení na dotěrné nepřátele.

Základem je dynamická kampaň odehrávající se na třech různých bojištích (Libanon, Tchai-wan a Korea), které mají jedno společné: svobodu vycházející z nesmírné rozlohy map, na nichž se jednotlivé mise odehrávají. Autoři hovoří až o 100 000 čtverečních kilometrech terénu. Jen o rozloze ale samozřejmě hratelnost není. Kampaň neobsahuje žádné předem nalinkované mise, nýbrž pouze sadu primárních a sekundárních cílů, jejichž plnění si může hráč rozvrhnout sám podle aktuální situace na bojišti. Žádná mise proto není stejná, dokonce si můžete každou zopakovat hned několika způsoby.

To vše zde již bylo před sedmi lety. Co se s příchodem druhého dílu změnilo? Nic! Vše kromě grafiky a dynamicky se měnící náplně misí zůstalo při starém. A to k dokonalosti nestačí. Dokonalá hra navíc vyniká i po grafické stránce a především hráče netrápí nepříjemnými problémy s ovladači hardware. Pokud Enemy Engaged 2 spustíte napoprvé a během kampaně vám ani jednou nespadne do Windows, máte pravděpodobně víc štěstí než náš redakční počítač, který musel hru restartovat nejméně dvakrát do hodiny. Fanoušci prvního dílu nicméně nadšeni budou, jinou alternativu v žánru prozatím stejně nemají.

„RYCHLÝ COMANCHE VSÁZÍ NA NEPOZOROVANÝ PRŮNIK DO TÝLU NEPŘÍTELE, HOKUM JE POMALEJŠÍ

Martin Demiger, *stálý spolupracovník Doupěte*
Zblázní se – začal hrát na didgeridoo

překvapí poměrně detailní krajinou. Na dnešní dobu již nicméně působí grafika sotva průměrně. Trochu hranatější vizuální zpracování je ale díkybohu jedinou pihou na jinak čisté pleti hry.

Stejně jako první díl nabízí titul dva hratelné stroje, RAH-66 Comanche coby zástupce americké armády a ruský Ka-52 Hokum. Rozdíly mezi vrtulníky jsou značné. Zatímco obratný a rychlý Comanche vsází na nepozorované průniky do týlu nepřítele a několik dobře mířených střel, Hokum je pomalejší, ovšem mnohem

ENEMY ENGAGED 2

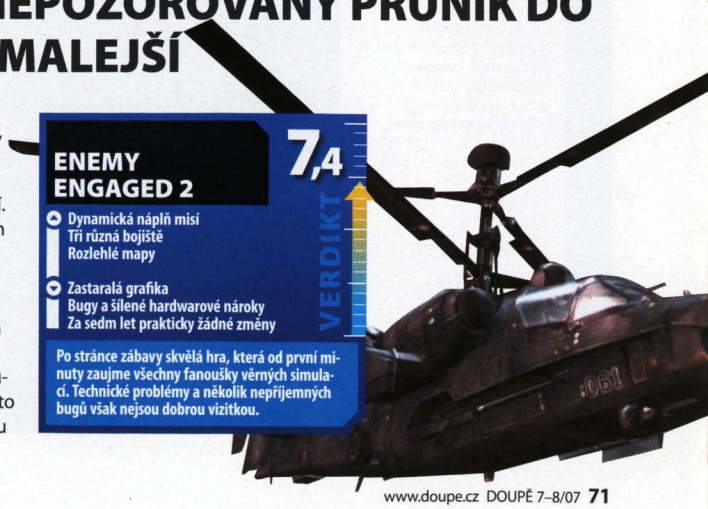
7,4

VERDIKT

- Dynamická náplň misí
- Tři různá bojiště
- Rozlehlé mapy

- Zastaralá grafika
- Bugy a šílené hardwarové nároky
- Za sedm let prakticky žádné změny

Po stránce zábavy skvělá hra, která od první minuty zaujme všechny fanoušky věrných simulací. Technické problémy a několik nepříjemných bugů však nejsou dobrou vizitkou.



STAR WOLVES 2

Koho baví zachraňovat svět? I ty si můžeš zachránit svůj vesmír!

Rok 2226 byl bezva. V galaxii totiž bylo zase fajn: ošklivé mezigalaktické korporace se podařilo vytěsnit na okraj vesmíru a zbavit je moci, Impérium svědomitě válčilo s mimozemšťany a supernovy krásně vybuchovaly v kosmických dálavách. Tak nějak končil první díl Star Wolves. Pokračování vás zavede k událostem odehrávajícím se šest let poté, do nehostinného prostředí nekonečných půtek mezi Impériem, vesmírnými piráty, rebelujícími roboty a mimozemskými vetřelci. To celé zabalené do žánrového mixu někde na pomezí mezi RPG a realtime strategie.

Původní Star Wolves byli zajímavým titulem vytvořeným vývojářským týmem bez ohromných rozpočtů a důkladného marketingu. Jakási „undergroundovost" se na hře podepsala jak kladně, tak i záporně. Věřím, že mnohým z vás jistě imponovala existence titulu, na němž bylo jen stěží možné vypozorovat tradiční postupy, které bývají vytýkány produkcím velkých vydavatelů. Na druhé straně se bylo nutné připravit se na slabší prezentaci, komplikovanější herní koncepci a celkově poněkud méně přátelské uživatelské rozhraní. Jak si v těchto ohledech vede pokračování?

Star Wolves 2 (SW2) jsou postaveni na nelineárnosti a volnosti, není tedy divu, že hned po začátku hry je vám naservírován celý vesmír, a je jen na vás, co si s ním počnete. Členění titulu funguje podobně jako u Freelancera, pouze se sami rozhodnete, kdy se budete věnovat příběhovým misím – poněkud tuctově designované mise vedlejší pochopitelně můžete rovněž přijmout kdykoli.

Ať už se ale budete věnovat čemukoli, nebudete na to sami. Základem všeho je mateřská loď, váš domov, silný pomocník v boji a věc, o kterou nesmíte přijít, jinak jste skončili. Dále by se hra neobešla bez vás samotných a vašich parťáků, dohromady celkem osm vesmírných vlků. Aby vesmír nebyl tak prázdný a abyste v náročnějších bitvách nepřišli k újmě, můžete si ještě najímat skupinky žoldáků podobné skupince vaší.

Hra samotná je někdy označována jako RPG s prvky strategie, někdy naopak jako strategie s prvky RPG. Pravdou je, že dojde na oba elementy přibližně ve stejné míře. Každý z pilotů má určité schopnosti a dovednosti, které postupem hry můžete a musíte vylepšovat. Experta na rakety tak posadíte do lodi s jejich bohatou zásobou, aby mohl naplno rozproudit svůj potenciál atp. Na strategická rozhodnutí dojde nejen při sestavování výbavy mateřské lodi a jednotlivých „vlků", ale především v bitvách s protivníky – ačkoli jsem měl často dojem, že v bojích sehrává až příliš velkou roli náhoda (například když jsem v tutoriálu čekal asi půl minuty, než můj pilot zasáhl bóji – a to jsem měl běh hry zrychlený čtyřnásobně).

Podobných nedostatků lze v jinak dobrých nápadech SW2 najít hodně. Po vesmíru můžete volně cestovat, ale s nutností procházet hvězdnými systémy jedním po druhém bez možnosti naplánovat si cestu (jako ve Freelancerovi) to není moc příjemný zážitek. Nemusíte plnit příběhové mise, ale vedlejší úkoly vás pro jejich podobnost nebudou bavit dlouho. Na obživu třeba obchodem také zapomeňte, ve hře neexistuje žádná živá ekonomika, díky níž by to bylo možné a zábavné.

Hodně chudé je herní prostředí, zvláště při srovnání právě s Freelancerem, který má i přes jinou žánrovou škatulku k SW2 dost blízko. Hlavním problémem je celková prázdnota, prostředí jsou dost rozsáhlá, ale chybí jim něco zajímavého. Tam, kde jste ve Freelancerovi narazili na asteroidy, mlhoviny, patrolující lodě, transporty, doly, stanice, brány, piráty, vraky a kdovíco ještě, čeká vás ve SW2 jen pohled na hvězdičky. Možnost komprese času pro zkrácení dlouhého cestování pak již beru jako důkaz neschopnosti autorů udělat hru dynamičtější.

Příslovečnou kapkou, kterou můj pohár trpělivosti přetekl, je uživatelsky nepříjemný interface, díky němuž je vcelku problém zadat „vlkům" i jednoduché příkazy. Přiznám se, že mi není jasné, proč se spousta vývojářů snaží „objevit Ameriku" komplikováním fungujících postupů v ovládání her. Na druhou stranu pokud tyto kostrbatosti a další bugy ve hře (jako třeba zasekávání lodí o nejrůznější objekty) dokážete přejít, existuje slušná šance, že se vám systém hry zalíbí a budete se bavit, ačkoli budete vědět, že existují tituly, u nichž byste se bavili víc.

STAR WOLVES 2 **6,5**

VERDIKT

- Skloubení RPG a RTS v zajímavém prostředí
- Značná míra volnosti
- Uživatelsky nepříjemné
- Oproti prvním SW nelokalizováno
- Nudné vedlejší mise
- Řada bugů a nepříjemností

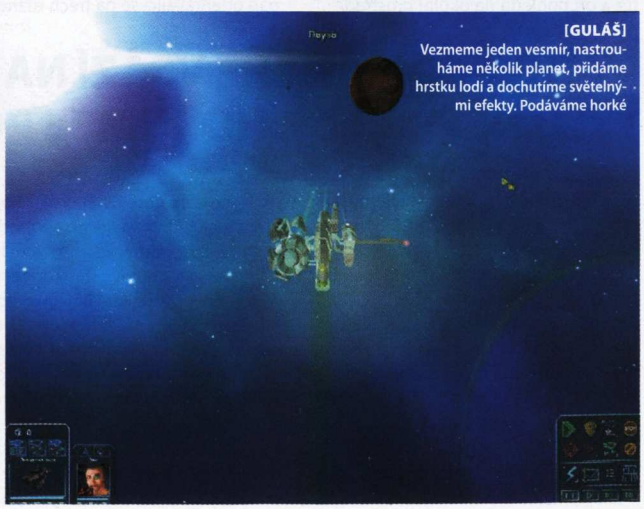
Star Wolves 2 jsou po vzoru svého předchůdce spíše undergroundovým žánrovým mixem pro hardcore hráče. Zvládnete-li překousnout nepřívětivé zpracování, budete se asi vcelku dobře bavit.

INFO

[Žánr] Mix RPG a real-time strategie
[Výrobce] Xbow Software
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] http://int.games.1c.ru/star_wolves2
[Minimální konfigurace] Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Freelancer **10,0**
Star Wolves **5,0**
Eve Online **Nehodnoceno**



[GULÁŠ]
Vezmeme jeden vesmír, nastrouháme několik planet, přidáme hrstku lodí a dochutíme světelnými efekty. Podáváme horké

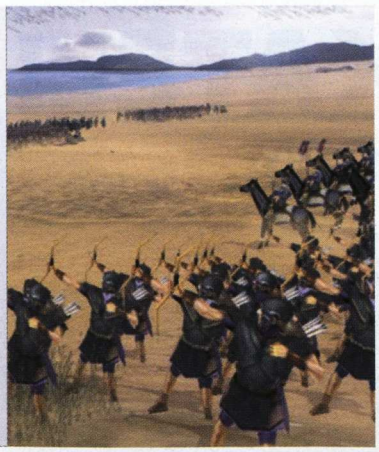
David Sláma, šéfredaktor Doupě.cz
Celý červen se snažil najít čas na opalování – marně

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Slitherine Strategies
[Vydavatel] Black Bean Games
[Homepage] www.greatbattlesofrome.com
[Minimální konfigurace] Neznámá
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, PSP

KONKURENTI:
Medieval II: Total War **9,0**
Rome: Total War **9,5**
Warhammer: Dark Omen
Nehodnoceno



THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

Rozděl a bojuj!

Dějiny říše římské jsou populární manou mezi tvůrci her. Řím a zejména jeho vojenské úspěchy prostě letí, kdo by neznal jména jako Scipio Africanus nebo Julius Ceasar? Tvůrci strategických her Slitherine Software po zpracování perské říše v Chariots of War a spartské expanze v titulu Spartan konečně také přikročili ke zpracování země hrdinných legií a jejich vojevůdců. Spolupráce s organizací History Channel dodala hře hromadu videí, která pomáhají popsat období, jimiž jako vojevůdce procházíte. Hra mapuje bitvy napříč celou historií Římské říše. Od počátečních půtek s Latiny, Sabiny a Etrusky, přes Punské války až k výpravě do Britannie pod taktovkou velkého Julia.

Váš vojenský kontingent se v průběhu těchto období rozrůstá, modernizuje a profesionalizuje. Počáteční oddíly domobrany časem vyměníte za hastaty, přibudou velitelé a nakonec Máriovy profesionální legie. Jednotky lze pojmenovávat a měnit jim uniformy, což jsem nesmírně ocenil zejména v bitvách, kde je to s přehledností na štíru. Své elitní oddíly si označíte kupříkladu červeně a nestane se vám, že splynou někde v bitevní vřavě s obyčejnými odvedenci.

Profilování jednotek je rozsáhlé a povídáním o něm bych mohl strávit dlouhé zimní večery. Ve zkratce: jednotky za ostruhy z boje získávají zkušenosti a ty se promítají do jejich úrovně. Každá úroveň znamená jedno vylepšení, které můžete jednotce přidělit, a to se liší podle typu vojáka. Zatímco pěším můžete přidělit šermířský výcvik nebo dril, jízda zdokonaluje nájezdy na nepřátele a schopnost udupat pěchotu. Dovednosti jsou mezi sebou propojeny a často mají tři stupně výkonnosti. Například pokročilé formace pro svou jednotku získáte až potom, co ji naučíte disciplinované formování apod. Nejbližší podobenství tohoto systému je ve starém RPG Fallout – jde o proslulý systém perků, který má ale jednu hlavní vadu, a to že díky příliš mnoha možnostem dokáže zmást.

Samotné bitvy jsou pojaty netradičním způsobem. Znalci her od Slitherine mi budou oponovat, protože jde o způsob použitý již ve starších hrách tohoto studia, ale to nic nemění na tom, že pro nováčky bude hodně překvapivý a relativně originální. Jako velitel na starověkém bojišti nemůžete zcela libovolně ovládat jednotky. V rozmísťovací fázi pouze nastavíte základní chování během bitvy, ale během ní je již měnění rozkazů o něco obtížnější. Závisí hlavně na schopnostech velitelské jednotky a také na regimentu samotném – čím zkušenější a vydrilovaný, tím snadněji reaguje na vaše rozkazy. Tímto krokem se Great Battles of Rome dostávají blíže k realitě, protože je velmi důležité již úvodní naplánování bitvy, ne klikací schopnosti v jejím průběhu.

> **ELITNÍ ODDÍLY SI OZNAČÍTE ČERVENĚ A NESTANE SE VÁM, ŽE SPLYNOU V BITEVNÍ VŘAVĚ**

Ke stinným stránkám patří zejména stereotyp a grafika, která hráče vrací přibližně o 3 roky v čase zpět. Nekonečný proud bitev je jednostranně nastavený a po delším hraní přestane bavit. Pro stratégy je to příjemná výzva, nicméně lidem nepřivyklým tomuto žánru hru nelze doporučit. Obtížnost ovládání a přemíra statistik a strategických možností je odradí.

Marek Berka, stálý spolupracovník Doupěte
CENZORED

THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME **5,1**

VERDIKT

- Široké možnosti profilování jednotek
- Originální přístup k řízení bitvy
- Ubohá grafika
- Jednotvárná hratelnost
- Šílená cena za takovou hru

Hra, která si sice zaslouží přívlastek strategická díky originálnímu přístupu k bitvám, ale odpuzuje grafikou a jednotvárnou hratelností.

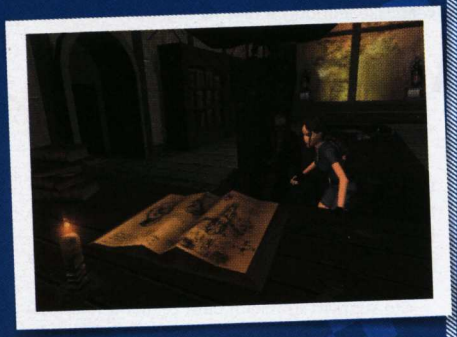
HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Šestý přírůstek do oblíbené série akčních adventur Tomb Raider, kterou proslavila především prsatá archeoložka Lara Croft, se stal vůbec nejrozporuplnějším dílem. Zarytí fanoušci si u The Angel of Darkness stěžovali na málo volnosti a nedostatek adventurních částí, ostatní hru vyzdvihovali pro její délku a silný příběh, v němž je Lara nepravdivě obviněna z vraždy svého učitele Von Croye (ve svém putování zavítá dokonce i do Prahy).

The Angel of Darkness se každopádně ze zažitých standardů série vychýlil: logické a adventurní sekvence se objevily pouze v první čtvrtině hry, dále už se ale vše odehrává v akčnějším a o poznání rychlejším duchu, což mnozí nedokázali překousnout. Proti Laře hraje také slabší grafické zpracování, nepříjemně překombinované ovládání a nutnost používat často nelogické postupy. Na druhou stranu délka hry se počítá na dny a obtížnost je podobná prvním dvěma dílům série. Sečtěte si všechny plusy a mínusy, vydělte cenou, vynásobte cestou do obchodu a rozhodněte se. Pokud jste však The Angel of Darkness ještě nehráli, stojí minimálně za chvilku přemýšlení.



[Platforma] PC (PS2 bez slevy) **[Žánr]** Akční adventura **[Výrobce]** Core Design **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2003 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 299 Kč

6,9

PACIFIC FIGHTERS

Autoři populárního leteckého simulátoru IL-2 Sturmovik vzali svůj osvědčený koncept a chytře ho zabalili do stále populárnějšího tématu války v Pacifiku. Výsledek jsme spatřili před dvěma roky v podobě zajímavého titulu Pacific Fighters, který se sice tváří jako pouhý datadisk Sturmoviku, avšak ve skutečnosti skrývá pod kapotou mnohem víc.

Díky Pacific Fighters máme možnost prožít válku v Tichém oceánu, konkrétně všechny bitvy od útoku na Pearl Harbor až po konečnou etapu na Okinawě. Veškeré válečné události může hráč prožít v rolích pilotů všech zúčastněných stran (USA, Japonsko, Velká Británie, Austrálie) v kampani, která nabízí jak mise podle skutečné předlohy, tak i ty, jež se zrodily pouze v myslích autorů. Po technické stránce se dnes již nejedná o nic převratného – obzvlášť grafické zpracování zdaleka není na nejvyšší úrovni. Na druhou stranu když vám řeknu, že se jedná o nejlepší letecký simulátor z daného historického období, bude vás předchozí věta ještě zajímat?

[Platforma] PC **[Žánr]** Letecký simulátor **[Výrobce]** Maddox Games **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2004 **Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 299 Kč

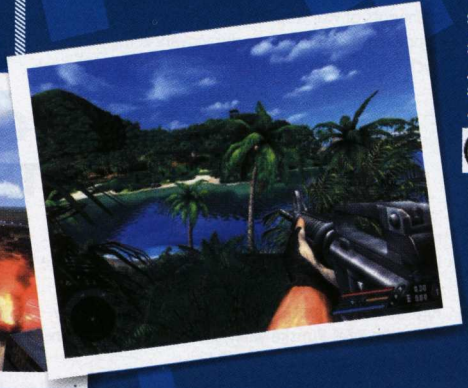
7,9

FAR CRY

DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE PC 7–8/07

Když v roce 2004 přišla na trh akční střílečka Far Cry, asi nikdo nečekal, že se půjde o největší překvapení roku. Němečtí vývojáři ze studia Crytek se ze dne na den proslavili a nutno podotknout, že naprosto oprávněně.

Far Cry překvapil ve všech směrech. Především překrásným grafickým zpracováním tropického ostrova, kdy si hráč díky průzračné vodě či neuvěřitelně živé vegetaci připadal jako v reálném světě. Avšak i ostatní aspekty jsou zvládnuty na jedničku – délka hry (několik desítek hodin), umělá inteligence nepřátel na nebývale vysoké úrovni, nepřátelé samotní (kromě žoldáků potkáte ve hře i čtyřmetrové mutanty) či revoluční hratelnost, která zaručuje „wow efekt" na každém kroku a díky níž budete mít značnou dobu pusu otevřenou úžasem. Pokud vám na prázdniny mohu něco doporučit, pak je to právě akce Far Cry. V její společnosti se totiž budete bavit jako u málokteré akce.

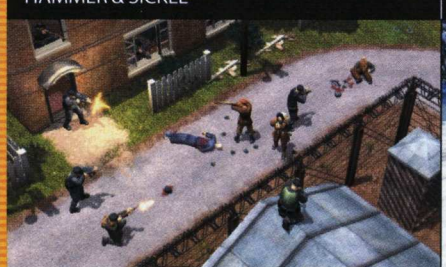


Ladislav Nosáčkovec, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době se přes prázdniny nemusí učit :-)

[Platforma] PC **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Crytek **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2004 **[Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 299 Kč

9,2

HAMMER & SICKLE



Taktické RPG zasazené do světa Silent Storm, které sází na atraktivní téma „tajné" války.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

ALPINE SKIING

Smrtící sjezdovky blíž, než jste kdy doufali!
[PC] [TOP Distributor] [149 Kč]

WORMS FORTS

Pokračování bláznivých válek červíků, tentokrát ve 3D zpracování a strategickém duchu.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

76 THE DARKNESS
XBOX 360 | PS3

78 FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER
PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII | DS

80 FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
XBOX 360

82 CRUSH
PSP

83 PARAPPA THE RAPPER
PSP

84 SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2
PSP

85 PRINCE OF PERSIA CLASSIC
XBOX 360

NUDNÉ LÉTO? ROZHODNĚ NE!

Léto znamená prázdniny, dovolenou, lenošení u vody, poznávací výlety, znuděná posezení na zahrádkách občerstvovacích zařízení... znáte to. Pokud ovšem pro vás ideálně strávené prázdniny či dovolená znamenají zatažené žaluzie, puštěnou klimatizaci na plný výkon, kýbl ledového pití po ruce, hned vedle joypadu a hromady her, určitě si užijete i vy. A to přestože léto patří mezi vysloveně nejsušší roční období. Nejen co se týče počasí, ale i zeslabeného přísunu aktuálních herních pecek. Ovšem tentokrát to tak nevypadá. Naplnit konzolovou sekci prázdninového Doupěte nebyl vůbec problém, spíš naopak na některé kousky místo ani nezbylo. A přestože se snad až na Darkness nejedná o vysokorozpočtové pecky, zábavy si určitě užijete spoustu.

Ať už třeba zaměstnáváním vaši šedé kůry při hraní nesmírně nápadité a originální logické hry Crush, či naopak zcela bezmyšlenkovou a adrenalinovou jízdou ve Flatout Ultimate Carnage. Skvěle se pobavíte i při návratu do minulosti – v podobě dvou předělávek výborných titulů. Tím prvním se stala doslova převratná rytmická hra PaRappa the Rapper z PSX, ovšem razantnější dopad na redakci měla vylepšená verze klasiky, kterou hrál snad každý z vás – Prince of Persia. Jistě neurazí ani pokračování válečné akce Socom. Přejeme tak co nejpříjemněji prožité prázdniny, třeba právě ve společnosti her.

KDYŽ KRVE JE AŽ PŘÍLIŠ

Herní vývojáři z Rockstar Games na sebe minulý měsíc zase řádně upoutali pozornost. Zaprvé díky novému traileru na megaočekávané GTA IV, ale rovněž také svou další chystanou hrou – Manhunt 2. Ten byl nejprve zcela zakázán ve Velké Británii. O pár dní později získala hra rating AO (Adults Only – jen pro dospělé), což ji prakticky vyřadilo z prodejů i v USA, protože ani Sony ani Nintendo nedovoluje vydávat na svých platformách hry s tímto označením. Výsledek? Take Two pozdržela vydání hry, dokud se nerozhodne, co dál, ovšem za Manhunt 2 si stojí, stejně jako samotné studio Rockstar. Podle nich je Manhunt 2 „zábavným zážitkem pro fandy psychologických thrillerů a horrorů". Jeden si až říká, jestli neměli radši udělat Table Tennis 2, ale ten by si určitě nezískal takovou pozornost, která je teď na Manhunt 2 zaměřena daleko víc než na začátku kauzy.

[76] THE DARKNESS

Temnoty se nebojte, vyhledejte ji!
| XBOX 360 |

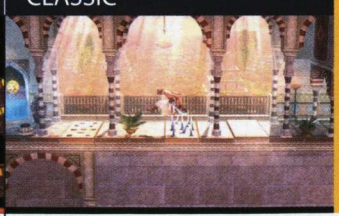
[80] FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Plechový masakr na čtyřech kolech
| PS3 |

[82] CRUSH

Staňte se pány nad prostorem
| WII |

[85] PRINCE OF PERSIA CLASSIC



Stařičký princ v novém kabátku
| NDS |

THE DARKNESS

Chapadla temnoty se proplížila i do redakce Doupěte

INFO

[Žánr] Komiksová FPS
[Výrobce] Starbreeze Studios
[Vydavatel] 2K Games
[Homepage] www.2kgames.com/thedarkness
[Lokalizace] Ne
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA:
XBOX 360, PS3

KONKURENTI:
Chronicles of Riddick **9,1**
Resistance **8,5**
Prey **8,3**

Jsou hry, které vás okouzlí na první pohled. Když jsme v kroužku českých herních redaktorů čekali na E3 předváděčku už tehdy ještě ambiciozního Bioshocku, před zraky se nám nejprve objevila hratelná ukázka The Darkness, v té době hry bez výraznějšího jména, za níž stáli tvůrci velkého překvapení Chronicles of Riddick. Rychlá a svižná akce, zajímavá cutscény v tunelech a konec. Přestože následující prezentace Bioshocku byla jako vždy skvělá a poodhalila roušku nad herními mechanismy, po akci jsme si tiše šeptali něco ve smyslu „první hra, ta Darkness, vypadala fakt skvěle". Vypadala tehdy, vypadá i dnes.

Správná dávka k ukojení

Nebudu zabíhat do příběhových detailů, vždyť ty pro vás podrobně rozebral už kolega Michael Stern ve velkém preview z kraje letošního roku. Důležité je, že The Darkness má shodné rysy s Chronicles of Riddick – daří se mu do stagnujícího žánru vnášet nové prvky a Starbreeze Studios i napodruhé dokazují, jak talentovaným týmem v současnosti jsou.

Už na počátku vás chytnou za ruku a provedou hrou v takovém tempu, že se nebudete ani jediný moment nudit. Když se na začátku pohodlně usadíte do křesla a začnete pobíhat hrou, narazíte na první svižné přestřelky. Kde by se po několika minutách dostavil pocit objevování známého, tvůrci začínají vypouštět první ze svých nápadů – temné schopnosti hlavního hrdiny, hračky k vyřádění, po vašem boku se objeví první darklingové a tak stále dál. Dávkování je téměř dokonalé, ve hře se pořád něco děje, a pokud ze svého tempa polevuje, mohou za to drobné, nikoli však zásadní chyby v hratelnosti.

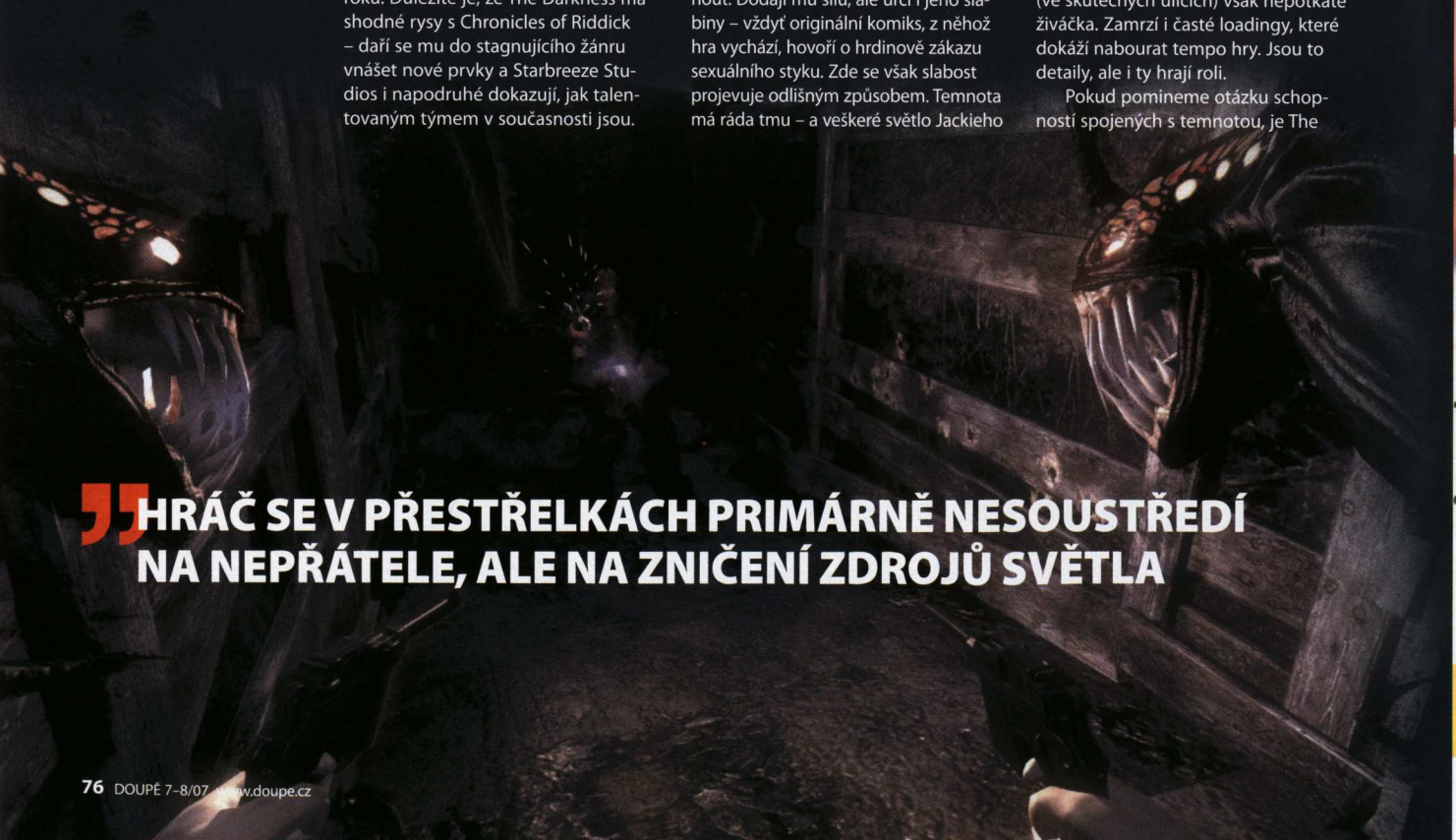
Jak jste již mohli pochopit, nebudete ve hře sami. Ony temné schopnosti, které v Jackiem po několika desítkách minut začnou sílit, mají svůj význam. Nejdříve se objevují jako nenápadný, našeptávající hlas, ale postupně nabírají na síle, až vašeho hrdinu nadobro ovládnout. Dodají mu sílu, ale určí i jeho slabiny – vždyť originální komiks, z něhož hra vychází, hovoří o hrdinově zákazu sexuálního styku. Zde se však slabost projevuje odlišným způsobem. Temnota má ráda tmu – a veškeré světlo Jackieho zabíjí. Tvůrci proto předvádí dokonalou hru světla a stínů, kdy je možné veškeré zdroje světla zničit a navrátit hrdinu do prostředí, v němž se jeho síla naplno projeví. Přestřelky tím často získávají nový rozměr, když se hráč primárně nesoustředí na nepřátele, ale na zničení žárovek, které mu umožní rozpoutat pravé „temné" peklo. The Darkness navíc nepatří mezi hry mírumilovné, ale často i velmi brutální. Za vše hovoří značně efektní poprava nebo i další předskriptované události, jimiž se tvůrcům daří postavit to nejdůležitější – atmosféru.

Nejlépe je mi za tmy

Co vystavěli, drží zuby nehty při životě, třebaže stavba misí a level design obecně není na chyby chudý. Pravda, celá hra se (dle očekávání) odehrává v noci, přesto překvapí vymetení jednotlivých lokací, které jako by oněměly prázdnotou. Metro, spojnice řady misí, je často plné cestujících lidí, nad nimi (ve skutečných ulicích) však nepotkáte živáčka. Zamrzí i časté loadingy, které dokáží nabourat tempo hry. Jsou to detaily, ale i ty hrají roli.

Pokud pomineme otázku schopností spojených s temnotou, je The

„TEMNOTA, VAŠE SPÁSA I ŽIVOT OHROŽUJÍCÍ PROKLETÍ, SE PROJEVUJE DESÍTKAMI ZPŮSOBŮ



„HRÁČ SE V PŘESTŘELKÁCH PRIMÁRNĚ NESOUSTŘEDÍ NA NEPŘÁTELE, ALE NA ZNIČENÍ ZDROJŮ SVĚTLA

[CHAPADLA]
Mrštná chapadla zvládnou házet předměty i lidi

Darkness klasickou střílečkou, která se až na drobnosti nevymyká průměru. Nic podobného vás však ve hře nečeká. Temnota, vaše spása i život ohrožující prokletí, se projevuje desítkami způsobů a probrání Jackieho schopností by vydalo na další odstavce. Jisté je, že ani zde nebudete v boji sami. Darklingové, podivná malá stvoření ve stínech, jsou užiteční v každém momentu. Pobíhají před vámi, toužíce po další bitvě, ničí osvětlení a zabíjejí nepřátele, čímž vám ubývá práce – nikoli však zábava.

Schopností hlavního hrdiny, souvisejících s temnotou, je hned několik a dopřávají vám potřebnou možnost taktizovat i měnit typ boje. Můžete s dvojicí pistolí naběhnout do místnosti, zničit zdroje světla a vydat se na rychlou likvidaci nepřátel vlastnoručně. Existuje ale také elegantní cesta, kdy jedno ze svých chapadel pošlete na výlet šachtou, aby tiše vpadlo do řad nepřítele. Bohužel, až na několik chvil, které jejich využití vyžadují (např. k otevření si cesty dál), není používání mnoha schopností (a chapadel zejména) ničím podmíněné. Kdo má rád svižnou akci bez zbytečných „udělátek" navíc, bude mnohé z nich ignorovat. Je bezesporu škoda, že tvůrci implementací netrávili ještě o něco delší chvilku, vždyť využití temnoty se v mnoha okamžicích samo nabízí.

Podstatná je však atmosféra a ta ani na sekundu z odhadovaných osmi hodin hraní neklesne pod úroveň slova „nadprůměrná". The Darkness nabízí řadu příběhových zvratů a – jak jsem zmiňoval již na začátku – Starbreeze jsou doslova mistři v dávkování jednotlivých prvků. Kde je třeba zvolnit, zvolní. Kde by se hráč mohl začít nudit, rozpoutají před jeho zraky nevídané akční peklo. Když se prostředí okoukává, zavedou nás do vlastní fantasmagorické představy války. Teď, v tomto momentu bych bez váhání sáhnul po známce u hranice devíti bodů… kdyby zde nebyla zřejmá ale.

Odčítáme z hodnocení

To největší má jméno umělá inteligence. Je jednoduché říct, že umělá inteligence není dokonalá, a s tím odsoudit i celou hru. Problém AI v The Darkness není koncepční, přesto si snadno všimnete přednastavených vzorců chování u vašich nepřátel, ale ještě horší je chování u darklingů, kteří jednají jako špatně vycvičení psi (uposlechnutí příkazů je střídavé, zasekávání se pravidelné, stejně jako automatická střelba do zdi, kterou darkling Gunner praktikuje zcela běžně). Ne zcela ideální je také ozvučení, zejména zbraní, a ani hudebně The Darkness nevyčnívá z průměru. Ten překračuje alespoň co do vizuálního ztvárnění, třebaže se mi v době psaní těchto řádků zdá, že loni byla hra ještě o chloupeček hezčí. Že by se od té doby zvedly mé nároky? Je to možné. Za vše nicméně hovoří přímé srovnání s povedenou konkurencí jako Gears of War či Resistance, s nimiž hra shodně prohrává.

Kritika se na hru snáší také po otázce multiplayeru, v němž některé zajímavé prvky (přeměna lidí v darklingy apod.) hráče spíše dráždí, než aby si je zamilovali (jak bylo zcela jisté v plánu tvůrců). To jsou ale pouze důvody, proč hodnocení nevyšplhalo až k devítibodové hranici – nic však neříkají o celku, který stále patří mezi to nejpovedenější z letošního roku. Hlavní kampaň The Darkness má vše, co si žádáte od plnohodnotného herního zážitku – napínavé pasáže, skvělou atmosféru a ve všech směrech propracovanou hratelnost. Pokud jste se dříve s některou z „osmičkových" her spálili, zde jakákoliv zranění nehrozí.

THE DARKNESS

8,1

VERDIKT

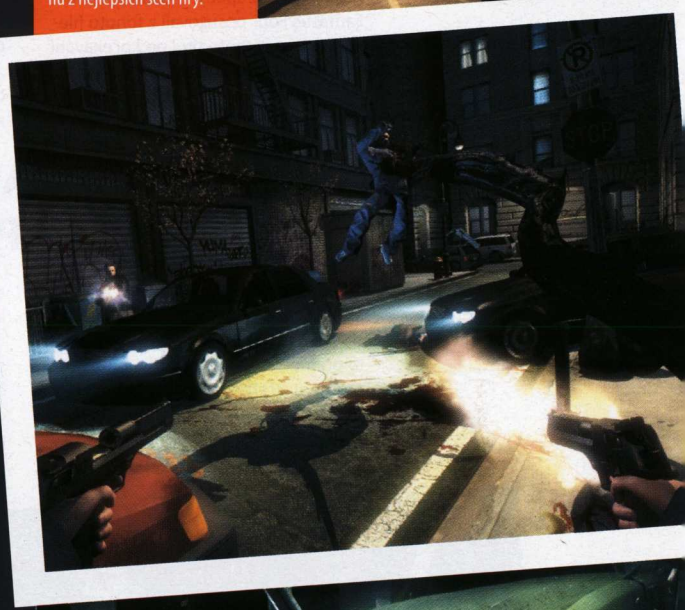
- Skvělá atmosféra
- Nápaditý příběh
- Souboje a přestřelky
- Umělá inteligence
- Prostředí je prázdné
- Ach ten multiplayer

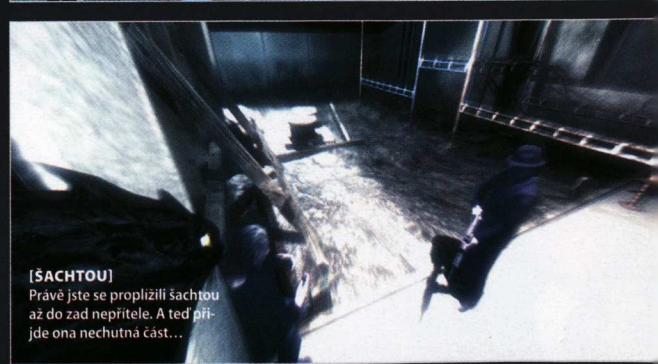
Nápaditá střílečka, které se sice nevyhnuly chyby ani slabší místa, přesto vás donutí neodpoutat se od dění až do jeho rozuzlení. A to se počítá.

PROBLÉMY A ZDRŽENÍ THE DARKNESS

Skoro jako by Jackieho prokletí postihlo i samotnou hru. Nejenže byl vydavatel Take-Two nucen odložit vydání PS3 verze v Evropě až na konec července (verze pro Xbox 360 dorazila do obchodů dle plánu na konci června), navíc budou vývojáři donuceni upravit hru do podoby, kterou si vyžádaly kontrolní orgány v Německu. Ze hry tak musí být odstraněny nacistické symboly i některé násilné scény v čele s tou, v níž z nepřátel efektně vytrháváte srdce. Litujeme našich německých přátel a kolegů, přijdou o jednu z nejlepších scén hry.

[DARKLINGOVÉ]
Vaši pomocníci jsou často užiteční – a jindy byste je nejraději zabili





[ŠACHTOU]
Právě jste se propližili šachtou až do zad nepřítele. A teď přijde ona nechutná část…

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Neprobudil se ze zlého snu „moc práce"

FANTASTIC FOUR: RISE OF SILVER SULFER

Fantastická Čtyřka je ta jediná fantastická věc na celé hře

Mnoho lidí věří, že hry udělané podle filmů (s pár čestnými výjimkami) prostě nemohou být dobré. Spousta dalších zas tvrdí, že filmy podle komiksů (s pár čestnými výjimkami) nemohou dopadnout jinak než špatně. Pokud bychom Fantastic Four posuzovali z tohoto hlediska, dopadl tento titul nad očekávání dobře. Ve hře je jen málo nepovedených věcí, staví na kvalitní zápletce a Invisible Woman ztvárnila stejně jako ve filmu krásná Jessica Alba. Na druhou stranu ale F4 nenabízí nic zajímavého, nepředstaví jediný dobrý nápad a co jen může, to přemění v šedou, nezáživnou nudu průměru. Včetně Jessicy Alba.

Příběh, na němž hra staví, je na první pohled skvělý: vychází z filmu, ale přebírá spoustu výborných nápadů a zápletek i z originálního komiksu. Na začátku doktor Reed alias Mr Fantastic a Sue alias Invisible Woman chystají svatbu. Co se ale nestane, na scénu přichází Silver Surfer a Dr. Doom – a co víc, i hlavní nepřítel celé Fantastické Čtyřky Galactus… Moment, zpět, znovu. Tvůrci hry na Galactuse zapomněli; ovšem rovněž zapomněli podle toho patřičně upravit děj. Ve výsledku celá zápletka naprosto nedává smysl. Co byste také čekali, když autoři z děje vynechali hlavního záporňáka, ale ne následky jeho konání?

Co se týče hry samotné, jde o klasickou arkádu. Vy a vaši svěřenci jdete odněkud někam a likvidujete všechno, co se snaží jít opačným směrem. Při tom přepínáte mezi celou Čtyřkou tak, abyste vždy využili schopností toho v danou chvíli nejpoužitelnějšího z nich. Ve výsledku to znamená, že hrajete jen za silného a odolného Thinga a natahovacího Mr. Fantastika. Neviditelnou Invisible Woman a létajícího ohnivého Human Torch použijete pouze na dosažení míst, kam Thing nemůže; případně v místech, kde vám autoři za ně přikáží hrát.

Jediné, co se nevyváženost postav snaží alespoň trochu dorovnat, je „upgrade system". Za symboly, které najdete porůznu po levelech skryté v rozbitelných bednách, totiž můžete vylepšovat schopnosti postav. Nicméně asi každý si nejdříve vylepší na maximum Thingův útok, při kterém praští do země a tím zraní všechny nepřátele široko daleko; a až pak se dostanou na řadu ostatní charaktery. A zde narazíte na další problém. Specifické schopnosti jednotlivých postav jsou sice pěkně a zajímavě vymyšlené, ale co z toho, když jsou prakticky k ničemu? Jistě, jednou za čas s Torchem přeletíte přes lasery, s Invisible Woman se protáhnete kolem strážních kamer či s Fantasticem

> **F4 JE DOKONALE PRŮMĚRNÁ HRA. V NIČEM NEVYNIKÁ, V PÁR VĚCECH ZAOSTÁVÁ**

INFO

[Žánr] Arkáda
[Výrobce] Visual Concepts
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.2kgames.com/riseofthesilversurfer
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA: PS3, XBOX 360, WII, PS2, DS

KONKURENTI:
Ratchet and Clank: Size Matters **9,0**
Ratchet and Clank 3 **8,0**
Jak 3: Back in (Heaven) City **9,0**

[BITKA] Neházej mi kamarádem!

dosáhnete na nedosažitelné místo… Ale abyste tohle zvládli, nemusíte jim jejich schopnosti nijak zvyšovat. A proč taky, když Thing vás provede takřka celou hrou, zatímco ostatní tři jsou tu jen do počtu?

Hra je rozdělena celkem na šest levelů, které sice na první pohled vypadají lákavě, ale stejně jako všechno ostatní ve hře takové ve skutečnosti nejsou. Bez ohledu na to, kde jste, jsou vaše úkoly vždy stejné: Vždy je třeba dojít někam, tam zmáčknout tlačítko, které otevře dveře někam jinam, kde zmáčknete tlačítko, které odpojí lasery chránící tlačítko, které zprovozní výtah, který vás odveze k zavřeným dveřím, jež je třeba otevřít tlačítkem… a stále dokola. Při tom zabíjíte davy nepřátel, k čemuž vám s libovolnou postavou stačí jen náhodně mačkat tlačítka. Je prakticky jedno, za koho hrajete, jen Thing umí soupeře likvidovat o něco rychleji než ostatní.

Bohužel grafika co do zajímavosti a originality směle konkuruje hratelnosti. Každý ze šesti levelů je tvořen sérií identických místností a chodeb. Vzhledem k tomu, že se často jedná o celé malé propojené komplexy, je po zmáčknutí toho pravého tlačítka problém zorientovat se a najít ty správné, nově otevřené dveře. Nepřátelé vypadají docela slušně – škoda jen, že jich je tak málo druhů. Bohužel samotná Fantastická Čtyřka nevypadá nijak fantasticky. A udělat Jessicu Alba alias Invisible Woman tak, aby vypadala zcela neatraktivně – to už musí dát sakra práci.

Jedinou výhodou F4 je, že netrvá dlouho. Na její dohrání vám postačí zhruba šest hodin. A znovuhratelnost? Během hraní otevíráte různé bonusy typu extra kostýmy, artworky, trailery a podobně. Naneštěstí ani jejich zpracování, ani celková nabídka nejsou takové, aby vás to přesvědčilo hru znovu zapnout a trpět dalších pár hodin v honbě za nimi; a jinou motivaci vám F4 nenabízí. F4 je dokonale průměrná hra. V ničem nevyniká, v pár věcech zaostává – a vaše dojmy z hraní budou rozporuplné. U téhle hry se nedá ani bavit, ani na ni pořádně nadávat. Tyhle hry můžete jen chvíli hrát a pak odložit někam do poličky a zapomenout na ni.

FANTASTIC FOUR: RISE FO THE SILVER SURFER **4,5**

VERDIKT

- Netrvá déle než šest hodin
- Zcela nezajímavý titul
- Nudné úkoly v misích
- Zbytečně zkažený příběh
- Nevyvážené postavy

Pokračování, které nemá šanci překonat svého průměrného předchůdce v podobě prostoduché akční mlátičky

FANTASTIC FOUR

Fantastic Four je fiktivní americký superherdinský tým, který pro společnost Marvel v roce 1961 vytvořil dnes již legendární Stan Lee (kromě F4 vymyslel spoustu známých superhrdinů včetně Spidermana, X-menů, Hulka, Thora, Iron mana, Dardevila a spousty dalších). Původně byli všichni čtyři členové F4 jen obyčejným vědeckým týmem, ovšem pak – jak už to tak bývá – došlo k nehodě a všichni získali speciální schopnosti.

F4 se neproslavili ani tak supersilami, ale spíš fungováním celého týmu. F4 nejsou totiž de facto ničím jiným než typickou americkou rodinou – mají své problémy, hádají se a zase usmiřují, pubertální Torch rebeluje proti usedlému „otci" Fantasticovi a podobně. Ve své době se jednalo o naprosto převratný a do té doby nevídaný koncept superhrdinského týmu, který F4 bleskově vynesl na samý vrchol popularity a samozřejmě i prodejnosti.

inzerce

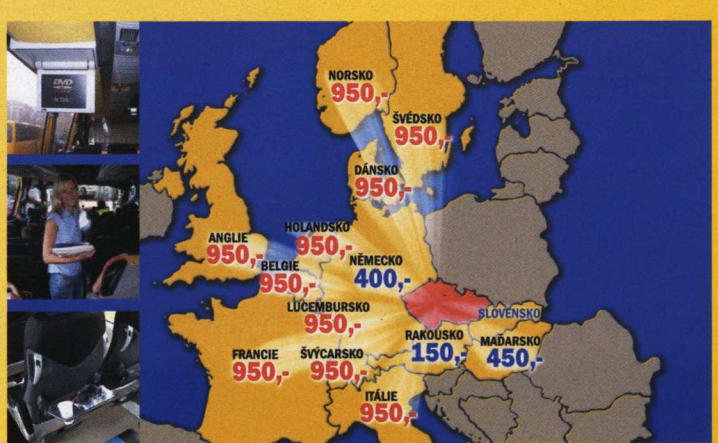
STUDENT AGENCY

Žluté autobusy STUDENT AGENCY express do 14 evropských zemí

Novinka! Francie a Norsko

☐ Komfort, který si zasloužíte!
stewardka na palubě
kožená sedadla
káva, capuccino, čaj a čokoláda zdarma
noviny a časopisy zdarma
promítání filmů, poslech CD a rádií

☐ Ceny, která vás potěší!
Náš tip! Berlín za 400 Kč



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 7-8/07

Výše, lépe a brutálněji

Fanoušci motosportů mají letos na konzoli Xbox 360 hotové žně. Davové šílenství odstartovala Forza 2, na kterou navazuje špinavý Colin McRae: Dirt. Třetím do party je pokračování výborné destrukční hry Flatout s přídomkem Ultimate Carnage, na jehož krabice by se v obchodech měl povinně lepit nápis: „Tohle doma nezkoušejte!"

Není žádným tajemstvím, že série Flatout se vždy zaměřovala více na destruktivní ježdění, než na lpění po prvenství v závodech. V podstatě se stačilo umisťovat na lépe bodovaných pozicích, abyste se proškrábali o stupínek výše v pomyslném žebříčku. O poznání důležitější roli hrály peníze, které se těžce vydělávaly ničením oponentů a širého okolí. Už jen fakt, že za zničení vozu byla vyšší odměna než za vyhraný turnaj o ledasčem napovídá. Autoři se zkrátka zařadili do vlastního pruhu a vyplatilo se.

Starý, dobrý, známý

Hra zaujme už jen rozmanitostí. I v novém Flatoutu naleznete celkem pět základních módů. Prvním z nich je prozaicky nazvaný Flatout, což je v podstatě stěžejní část neboli kampaň. Dělí se na tři základní roviny – Derby Cars, Race Cars a Street Cars, přičemž vozy nabízené v jednotlivých kategoriích se neprolínají a liší se jak atributy, tak i pořizovací cenou. Zatímco Derby Cars se bere jako pól, v němž vystupují poškrábané plechovky předurčené ke zničení, ve Street Cars naleznete samé elitní bouráky, na nichž je škoda každého škrábance. Race Cars představují zlatý střed.

Režim kariéry je totožný se svým předchůdcem z Flatout 2. Dokonce i stavba tratí zůstala zachována. Na jednu stranu je hezké, že autoři využili již ověřené metody, nicméně s novým dílem by měly přijít nové věci. Některé okruhy budou mít ortodoxní fanoušci jistě stále v paměti.

Druhým nabízeným módem je Carnage, což je zdánlivě první přidaná hodnota oproti předchozímu dílu. Jedná se o souhrn miniher, které jsou rozděleny do čtyř podskupin. Carnage Race je klasický závod, ale nikoliv na čas, nýbrž na cílovou bodovou částku, jíž musíte v určitém časovém limitu ničením všeho okolo dosáhnout. Stunt jsou disciplíny známé z Flatout 2, v nichž například vystřelujete řidiče do dálky nebo sestřelujete karty. V Beat the Bomb závodíte pouze s časem průjezdem kontrolních bodů. Pokud nestihnete projet zeleně zvýrazněnou bránou, vozidlo exploduje. Posledním režimem je Deathmatch Derby, kde se utkáte v aréně a krom ničení soupeřů sbíráte bonusy, které vám dodají třebas extra silné brnění, větší rychlost a tak dále. Nutno dodat, že jednotlivé minihry se odemykají až úspěšným počínáním v kariéře.

Jestliže hledáte nezávazné závodění, jistě vám dobře poslouží mód rychlé hry, kde máte možnost vyzkoušet si všechny doposud odemčené kategorie. Online závodění a jeho offline alternativa Party Mode je dnes již samozřejmostí.

Destrukční derby

Přehnané chvástání vývojářů před vydáním hry bývá krutou realitou, na níž si mnozí už zvykli. V tomto případě se jednalo o „nejdokonalejší zničitelnost aut všech dob". Pánové z Bugbear ale naštěstí dokážou plnit sliby. Flatout: Ultimate Carnage skutečně disponuje precizním modelem

DĚSIVÁ RYCHLOST, ODLÉTÁVAJÍCÍ PLECH A MAXIMÁLNÍ DESTRUKCE. TO JE FLATOUT!

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE 8,2

VERDIKT

- Výborné ovládání
- Bezkonkurenční hratelnost
- Deformační zóny
- Málo inovací
- Nejasnosti v modelu poškození
- Příliš návykové

Kdyby autoři zakomponovali několik inovací navíc, atakoval by Flatout: Ultimate Carnage devítkovou hranici. Takhle je tu jen drobně vylepšená PC verze.

zapůjčil herní obchod gamehouse.cz

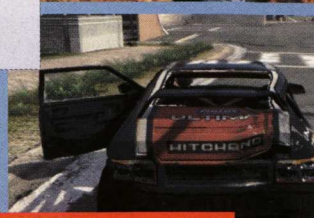
[START] Na startu jsou největší jatka

INFO

[Žánr] Arkádové destrukční závody
[Výrobce] Bugbear
[Vydavatel] US Action
[Homepage] www.flatoutgame.com
[Lokalizace] Ne
[Cena] 1499 Kč

PLATFORMA:
XBOX 360

KONKURENTI:
Flatout 2 **9,0**
Out Run 2006 **7,0**
Juiced **6,0**



poškození, přestože se striktně nedrží reality. Pokud v plné rychlosti políbíte sloup, směle jedete dál. Akorát ztratíte rovnováhu a dynamiku, plechy se pomačkají a začínají odlétávat první kousky automobilu. Jestliže však najedete do objektu, u kterého je nastavená nezničitelnost (zpravidla betonové zdi, velké náklaďáky, kovová svodidla), vůz se zastaví, bouraná část pomačká a řidič vylétne vlivem odstředivých sil z interiéru ven. Po restartu ale jedete dále a narážet můžete do té chvíle, než automobilu dojde „zdraví", nastane výbuch a závod končí.

Systém funguje obdobně i ve vzájemném poškozování dvou mašin. Čelní střet ve vysoké rychlosti nemusí nutně znamenat konec hry. Svého miláčka si ovšem pěkně pocuchá-te a jeho kremace se zase o kousek přiblíží. Obvyklé závodění plech na plech končí poškrábanou nebo pomačkanou karosérií, při tvrdších nárazech opět odlétávají přebytečné kusy, praskají skla apod. Zkrátka a dobře, každé vozidlo má zhruba čtyři desítky deformačních zón, které je možné nějakým způsobem poškodit nebo totálně odrovnat.

Trochu zarážející naopak je, že se ve Flatout: Ultimate Carnage vyskytuje na osm tisíc zničitelných objektů, ale jejich rozložení není příliš logické. Autem dokážete přerazit menší stromky, stožáry, všemožné plechové bedny a hlavně dřevěné komponenty. Jakmile ale najedete do nákladního vozidla zaparkovaného poblíž tratě, ani se nepohne, stejně jako na větším stromě, o nějž si rozmašírujete vozidlo, nezůstanou žádné šrámy – při nárazu se nepohne ani lísteček. Podobně jsou na tom i tenounká svodidla, jež by na první pohled zdolal i vítr, ovšem vás odhodí metr do strany. Bohužel.

Bez řidiče ani ránu

V nabídce možností Flatout: Ultimate Carnage trochu zklamal, protože neposkytl téměř žádné nové obsahové změny. I hratelnost zůstala zachována, což je ale naopak dobře – opět máte tu čest s vynikající arkádově laděnou hrou, která se ovládá božsky, nemá chyby v kameře a dokáže nabídnout hromadu zábavy.

Milosrdná skupina vývojářů zapracovala alespoň na grafickém zpracování, a proto vypadá poslední mohykán mezi destrukčními závody k světu. Fantastický pohled se naskýtá obzvláště v misích laděných do prostředí kanálů. Před sebou vidíte navzájem se devastující soupeře, odlétávající kusy plechu, padající okolní objekty, náhle projedete kaluží, která se rozstříkne do všech stran – jedním slovem nádhera. A to i navzdory tomu, že možnosti konzole nebyly zdaleka využity naplno. Většinu scenérií stejně projedete plnou rychlostí (a že ten pocit stojí zato!) a nedodělávek v podobě rozmazaných textur a dalších nedokonalostí si takřka nevšimnete. Vymodelování vozidel se rovněž nese na vyšší úrovni, ale k preciznosti modelů v Colin McRae: Dirt malý fous chybí.

Dominantním prvkem série Flatout byl vždy důraz na minimum starostí s nastavováním a maximum zábavy, což platí i v aktuálním případě. Ultimate Carnage sice lehce zklamal s pestrostí vylepšení, avšak své fanoušky přesto najde. Dobrou zprávou pro uživatele PC je, že hra vyjde i na jejich platformě někdy na podzim.

[KOLONA] Hýbněte tou kostrou

JAK ŠEL ČAS

Flatout

Vzpomínáte ještě na starý dobrý Flatout, který bez sebemenší reklamy přišel, viděl a všechny ohromil svým bezstarostným přístupem? Návrat ke klasické koncepci „spusť a jeď" vyšel na jedničku, přičemž destrukce byla pouhou třešničkou na dortu.

Flatout 2

Strhující návrat a zapsání do povědomí hráčů. Tak by se dalo nazvat pokračování, které se ještě více zaměřilo na ničení vozidel. Pánové z Bugbear dokázali, že i kvalitní hry se špičkovou grafikou se dokáží hýbat na průměrných počítačích.

Flatout: Ultimate Carnage

Zpátky na místo činu neboli pokračování založené na bázi předchozího dílu. Jedním z mála vylepšení je grafika nasměrovaná na novou generaci. Další vylepšení destrukce automobilů je samozřejmostí, čtyřicet deformačních zón je již slušné číslo.

[PRACH] Prach je všude kolem

CRUSH

Vítejte ve světě jak vytrženém z noční můry M.C. Eschera

[LEVITUJEME] Kuličky, spousta kuliček. Ale jak se k nim dostat?

[ZMATEK] Prostorový zmatek? Blázníte? Jedna z úrovní!

Herní originalita je jako téměř vyhynulé kvítí z červené knihy ohrožené fauny a flóry. Toužíme jej najít, pokochat se křehkou krásou a opájet se jeho jedinečností. A když se nám onen kvítek čirou náhodou podaří v hromadě okolního plevele objevit, přiřítí se zástup turistů s řízky v ruce a zcela netečně nebohou květinku zašlapou do země. Mluvím o Okami, mluvím o Psychonauts a mám neblahý pocit, že za pár měsíců se opět ocitnu na podobném místě a do seznamu originálních, ale prodejně krutě neúspěšných připíšu i Crush. Ovšem zatím je zbytečné si hrát na Sibylu a předjímat budoucnost, nyní se zaměřme na současnost.

Crush rozhodně nepatří mezi nejsnadněji stravitelná sousta. Již intro črtané dosti hrubým a temným komiksovým stylem a podbarvené hudbou téměř vypadlou z notového partu Dannyho Elfmana přesvědčí, že vás čeká značně netradiční zážitek. Sledujete příběh obyčejného mladíka Dannyho trpícího chorobnou nespavostí. Nemoc jej zavede až do péče šíleného vědátora Dr. Reubense. Ten hodlá vyléčit hlavního hrdinu prostřednictvím experimentálního přístroje CRUSH, který dokáže uživatele přesunout do vlastního podvědomí, aby narovnal pomotané závity psýchy.

Zápletka sama sice není nikterak originální (vzpomeňte třeba na již zmiňované Psychonauts), ale dokáže zaujmout jak formou, tak obsahem a slouží jako výborné pojivo pro všechen hlavní stavební materiál. Tím je osobitá a značně osvěžující logická hra s prvky plošinovky. Představte si 3D prostředí s poněkud abstraktně rozloženými plošinkami, na kterých se v určitém bodě nachází východ. Můžete po plošinkách volně běhat, přeskakovat, točit kamerou, ale velmi brzy zjistíte, že některá platforma je prostě příliš vysoko nebo daleko. Co dál? Chce to změnit úhel pohledu. Stačí lusknout prsty (mluvím obrazně, ve skutečnosti musíte stisknout tlačítko L1) a prostor se mění, souřadnice ubývají a obraz se transformuje z 3D na 2D. A co bylo ve 3D daleko, je ve 2D blízko, co bylo vysoké, je nízké a cesta dál se otevírá.

Vnímání 2D a 3D prostoru je nosnou myšlenkou celého herního principu. Prostředí mění svoji podobu a funkci v závislosti na postavení hlavního hrdiny a natočení kamery. Některé překážky změnou do 2D mizí, jiné se objevují. Musíte neustále střídat dimenze, abyste se dostali k cíli. Těžko se to vysvětluje, ale stačí pár prvních tutoriálových misí a vy si uvědomíte, jak je celá idea nesmírně originální a zábavná. Ze začátku se snažíte dostat jen z jednoho místa na druhé, postupem času přibývají překážky – k odemčení východu musíte nasbírat určitý počet kuliček, vyhnout se nebezpečným švábům, zmáčknout vypínače atd. Přísun nových prvků je konstantní, stejně jako růst obtížnosti a změna prostředí. Úrovní nabízí Crush sice pouze čtyřicet, což je na logickou hru poměrně nízké číslo, ale každá skrývá několik tajných bonusů, které herní dobu trochu navyšují.

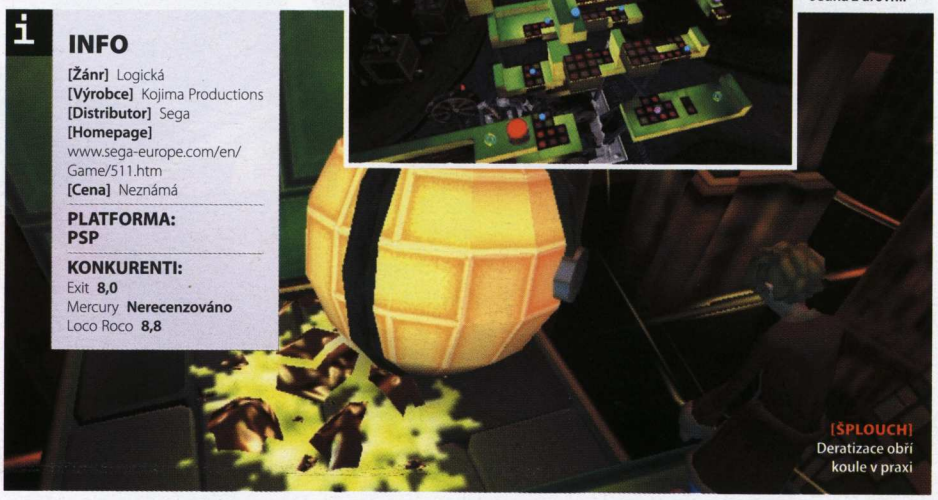
Crush bezesporu patří mezi nejrafinovanější logické hry poslední doby. Otázkou však je, zda není rafinovaná až přespříliš. Možná až moc často vás nutí spoléhat na metodu pokus-omyl, než na vaše logické a kognitivní schopnosti. Navíc za neúspěch nejste takřka nijak trestáni, snad jen zhoršením výsledného ratingu (což ovšem pro někoho může být výrazný trest). Přesto je Crush osvěžující herní zážitek, který dokáže strhnout pozornost na dlouhé hodiny. A za to si zaslouží potlesk.

Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Prostě Game Over

INFO
[Žánr] Logická
[Výrobce] Kojima Productions
[Distributor] Sega
[Homepage] www.sega-europe.com/en/Game/511.htm
[Cena] Neznámá

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Exit **8,0**
Mercury **Nerecenzováno**
Loco Roco **8,8**



[ŠPLOUCH] Deratizace obří koule v praxi

VNÍMÁNÍ 2D A 3D PROSTORU JE NOSNOU MYŠLENKOU HERNÍHO KONCEPTU

CRUSH 8,2

VERDIKT

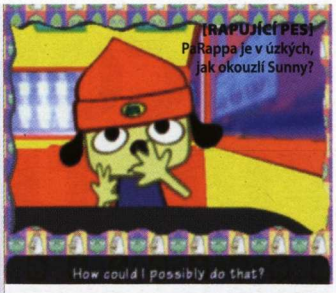
- Originální a funkční koncept
- Stylová prezentace
- Postupně rostoucí obtížnost
- 40 úrovní není mnoho
- Řešení metodou pokus-omyl
- Občas moc dlouhé nahrávání

Originální a chytrá logická hra s prvky plošinovky, kterou navíc zpestřuje stylové grafické ztvárnění.

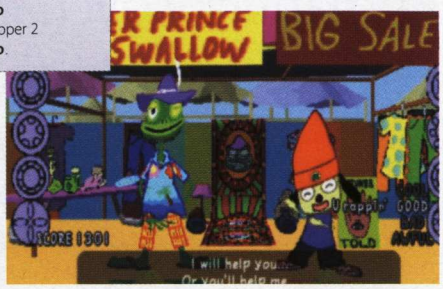
INFO
[Žánr] Hudební
[Výrobce] NaNaOn-Sha
[Distributor] SCEE
[Homepage] www.playstation.com
[Cena] Neznámá

PLATFORMA:
PSP

KONKURENTI:
B-Boy **8,0**
DJ Max Portable 2
Nerecenzováno
PaRappa the Rapper 2
Nerecenzováno



[RAPUJÍCÍ PES]
PaRappa je v úzkých, jak okouzlí Sunny?



PARAPPA THE RAPPER

Rapujte o dívku svých snů

Klasika. PaRappa the Rapper je na poli rytmických her prostě klasika. Poprvé vyšel na stařičké konzoli Playstation a okamžitě uchvátil spoustu fanoušků svojí nápaditostí, roztomilým a unikátním vizuálním zpracováním, chytlavou hudbou a jednoduchou, ale silnou hratelností. Zároveň však musíme dodat, že stejně tak svou dětinskostí, bizarní zápletkou a celkovou podivností spoustu hráčů odradil (alespoň mimo své domovské břehy Japonska, kde se hra stala okamžitým mesazené do neméně barevného, tentokrát však 3D světa. Pokud znáte Paper Maria, máte solidní představu o grafické stránce titulu. Působí značně netradičně a buď si ji okamžitě zamilujete, nebo začnete nenávidět. A to vlastně platí pro celou hru.

Hlavním hrdinou je stydlivý pes PaRappa, který pokukuje po sličné květince (doslova) Sunny Funny. Ovšem o její přízeň se zároveň uchází PaRappův arcinepřítel, narcistický Joe Chin. Aby svoji tajnou lásku získal,

úroveň zopakovat. V případě, že naprosto přesně sledujete zadané sekvence, můžete se dostat pouze na úroveň good, pro cool je nutné rapovat ve volném stylu i v pauzách mezi pevnými sekvencemi. Za dohrání všech úrovní na „cool" se dočkáte odlišného zakončení hry a bonusové úrovně. Ovšem než se stanete takovým mistrem rapu, pořádně se zapotíte!

Největším kladem i záporem hry PaRappa the Rapper je její odlišnost, což platí pro velkou část japonské produkce. Pokud však máte pro podobné al-

„HERNÍ MECHANISMY JSOU DĚTSKY JEDNODUCHÉ NA POCHOPENÍ, ALE PEKELNĚ NÁROČNÉ NA MISTRNÉ ZVLÁDNUTÍ

gahitem). Hra se v zemi vycházejícího slunce nicméně dočkala obrovského merchandisingu, pokračování a anime seriálu, jenž dokonce občas běží i na naší kabelové televizi. Po jedenácti letech dorazil PaRappa znovu, tentokrát na handheld PSP.

Na začátku by se hodilo říci, že zde máme pouhý remake a nikoliv pokračování. Kromě drobného vyleštění grafiky upravené pro širokoúhlé displeje nedošlo k žádným razantním změnám. Opět sledujeme příběh ze světa, který by mohl být tím naším, kdyby jej obývala antropomorfní zvířata, rostliny nebo dokonce předměty. Výtvarné zpracování vychází z mysli Rodneyho Greenblata, amerického výtvarníka nesmírně populárního v Japonsku. Základem jsou barevné, jednoduše kreslené a jako list papíru tenké postavičky za-

učí se hlavní hrdina kung-fu, řídit auto, prodávat na bleším trhu, péct dort a tak dál. A to vše trochu bizarně zvládá pomocí rapu.

Hra se dělí na šest úrovní, každá s odlišným stylem rapu. Vaším úkolem je mačkat tlačítka ve správných sekvencích a se správným načasováním. Pokud vše děláte správně, dočkáte se kvalitního rapování, v opačném případě se připravte na děsivou kakofonii zvuku. Herní mechanismy jsou dětsky jednoduché na pochopení, ale pekelně náročné na mistrné zvládnutí, ostatně jako v každé podobné hře tohoto žánru.

Podle toho, jak dobře rapujete, získáváte body a hodnocení od „awful", přes „bad", „good" až po „cool". Pokud spadnete pod „awful", musíte

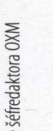
ternativní záležitosti slabost, rozhodně si nenechte rapujícího psa utéct. Herní mechanismy a vizuální atraktivnost neztratily nic ze svého kouzla ani po jedenácti letech. Dnes tak máte skvělou možnost vyzkoušet titul, který je obecně považován za první moderní rytmickou hru.

PARAPPA THE RAPPER **7,8**

VERDIKT

- Funkční herní principy
- Unikátní zpracování
- Rap zní jako rap
- Poměrně krátké
- Nic nového oproti původní verzi
- Nezaujme každého

Remake úspěšné hudební hry z PSX. Pokud neznáte, vyzkoušejte. V opačném případě doporučuji jen v návalu nostalgie.



Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Prostě Game Over

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Romantický dýchánek na bojovém poli: dva muži, dvě zbraně, teroristé zbavení většiny údů

Jednou z nejvýznamnějších značek, kterou má Sony pod svými křídly, je bezpochyby SOCOM. Tato série pomohla rozšířit síťový adaptér a USB headset pro Playstation 2 a zhruba před rokem se jí totéž povedlo i na PSP. Handheldový díl Fireteam Bravo navíc přinesl dosud nevídané propojení „velkých" a „malých" her: se SOCOM 3 se doplňovaly a kladly si otázky, na něž si také vzájemně odpovídaly. Nyní má spolupráce pokračovat prostřednictvím Combined Assault pro PS2 a Fireteam Bravo 2 na PSP. Upoutá

INFO
[Žánr] Týmová akce
[Výrobce] Zipper Interactive
[Vydavatel] Sony
[Cena] 1 399 Kč

PLATFORMA:
PSP

KONKURENTI:
Socom: US Navy Seals Fireteam Bravo **8,3**
Socom 2 **8,0**
Syphon Filter **8,8**

„OVLÁDÁTE SICE JEN JEDNU POSTAVU, PARŤÁKA KE SPLNĚNÍ ÚKOLU ALE NUTNĚ POTŘEBUJETE

kombinace atraktivní akční hratelnosti a dosud nevídaných prvků na PSP (velký důraz na online multiplayer a komunikace přes headset) i napodruhé?

Na jednoduchou otázku jednoduchá odpověď: ano. Tentokrát ovšem s jedním velkým rozdílem – nadšení hráčů bude asi o poznání střízlivější. Autoři dali přednost broušení starého diamantu do dokonalosti, namísto aby přinesli úplně jiný kus drahého kovu.

V základě jde proto o tu samou hru jako před rokem, jen s několika změnami. Stáváte se vojákem amerického námořnictva a se svým speciálně vycvičeným týmem plníte úkoly komornějšího charakteru (čti: nepřátel nejsou stovky, ale „jen" desítky). To proto, že je vaše jednotka tvořena pouze dvěma členy. Menší počet protivníků a ovladatelných hrdinů ale neubírá hře nic na její vážnosti. Naopak – víc než kdy jindy záleží na každém vašem kroku a především na tom, jak úspěšně se vám podaří zkombinovat přednosti obou vojáků. Autoři měli prostě víc času soustředit se na detaily.

Spolupráce s kolegou v týmu je důležitější než minule. Ovládáte sice vždy jen jednu postavu, neustále však musíte myslet na tým jako na celek. Zatímco se třeba necháte druhým vojákem krýt, tajně se přiblížíte k nepříteli a zneškodníte ho tváří v tvář. Singleplayer probíhá kooperativně a díky pohodlnému ovládání si jej od první minuty budou vychutnávat i nováčci.

Příjemně rozmanité jsou úkoly v misích. Již neplníte pouze čistě destruktivní rozkazy – konečně se dostane ke slovu defenzíva. Občas se dostanete doprostřed husté palby a budete muset zachraňovat civilisty. Variabilitu hratelnosti dodává i řada nových módů pro single i multiplayer. Velký vliv na variabilitu zážitku má také proměnlivý terén (ne každý úkryt je nezničitelný – platí jak pro vás, tak pro nepřítele), jdoucí ruku v ruce s nevyzpytatelným počasím. Obloha bez mráčku a velký dohled? To tentokrát neplatí. V druhém díle se vojáci zapotí mnohem víc a málokdy se dostanou domů suchou nohou. Pokud domů vlivem špatného počasí vůbec trefí.

Jestliže se vám líbil Fireteam Bravo, druhý díl si určitě zahrajete. Už to však nebude tak dokonalý zážitek. Přestože je přítomna řada novinek, nejde o změny, které by hru posunuly někam dál. Nováčci nic řešit nemusí – momentálně jiná akčně-taktická hra na PSP ani není.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2 **7,5**

VERDIKT

- Multiplayer až pro 32 lidí
- Příjemné ovládání
- Dvojčlenný tým
- Proměnné prostředí a počasí
- Žádné velké změny

Pokračování, které nepřináší nic nového. Je „pouze" větší, obsahově bohatší… prostě lepší.

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Nostalgie vítězí nad vizuálními hody

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Gameloft
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.xbox.com/en-US/games/p/princeofpersiaxboxlivearcade
[Cena] 800 MP (cca 380 Kč)

PLATFORMA:
XBOX 360 (XBLA)

KONKURENTI:
Prince of Persia 1 **9,0**
Prince of Persia: Rival Sword
Prince of Persia: Warrior Within

Na začátku 90. let nebylo diskutovanější hry. Třebaže na západě žil herní průmysl fenoménem novějších herních legend, u nás se první domácí počítače pyšnily klasikou, ji ž okusil každý bez výjimky. Přenášeli jsme ho na disketách, svorně hovořili o jeho silných nepřátelích (včetně těch, které se nám ani po dnech trpělivé práce nedařilo zneškodnit) a hromadně se bavili po dlouhé týdny i měsíce. Neznám hru, která by mi utkvěla v paměti tak pozitivně nejen jako kousek zábavný, ale i coby poctivá výzva herních schopností v honbě za co nejlepším výsledkem. Zapomeňte na novodobé reinkarnace! Prince of Persia zestárl, přesto dorazil svěží. Podtitul Classic je v jeho případě více než všeříkající.

Trendy se za těch dlouhých 20 let změnily. Podstata ale zůstala stejná – chuť bavit se a hrát si. Prince of Persia Classic je již od nejhlubších základů věrný své předloze. Nezměněn zůstal původní koncept, který hráče bez možnosti oddychu vrhá do víru dění omezeného limitem jedné hodiny, v níž musí být krásná princezna zachráněna ze spárů zlotřilého vezíra. Princezna smutně čeká na hrdinu, který vytrhne z nebezpečí její život – a v podařených animacích sleduje, kterak zrnka písku pomalu padají k zemi. Hráč stejně jako dříve skáče, bojuje a prodírá se, vědom si faktu, že čas je jeho největším nepřítelem.

Prince of Persia Classic svou obtížností snad až symbolicky překonává většinu her dneška a dosahuje toho použitím stejných prostředků jako v minulosti. Jednotlivé úrovně zůstaly až na neviditelné úpravy zachovány v původním rozměru i tvaru. Stále jsou plné plošinek, zákeřných pastí i čepelí vyjíždějících ze země, které v jedničce prosluly známým mlasknutím – to ve chvíli, kdy princ naposledy vydechnul. Už původní perský hrdina proslul akrobatickými schopnostmi, které zde ve víru vylepšených animací nejenže ožívají, ale doznávají i dílčích vylepšení. Přechod animací je plynulý a veškeré dění, ať už je řeč o pouhém pobíhání či bojových pasážích, působí nápaditě i dynamicky. Svou zásluhu na tom má řada nových pohybů, z nichž vyniká efektní salto vzad nebo jen minimálně využívaný odraz od stěny.

Pestrostí však ohromí především samy souboje. Jakkoliv jsou postaveny na kombinaci dvojice tlačítek (blok a útok), nevyplatí se jen slepě a agresivně kráčet za vítězstvím. V jednu chvíli princ s úspěchem zaútočí, aby se v další musel bránit rychlému útoku. Blok střídá švihnutí mečem, protivník se kryje a v okamžiku útočí. Žádná zbrklost! Prim hrají takticky vedené útoky, a jak brzy zjistíte, i z drobností jako animace můžete vycítit, zda nastal správný okamžik zaútočit. Přečíst nepřátele a osvojit si veškerá zákoutí bojového systému chce sice čas, avšak jakmile jednou proniknete pod povrch, začnete si nápaditě šermířské souboje užívat.

Důvod, proč Prince of Persia vábí i odpuzuje, má jméno obtížnost. Třebaže z nekompromisnosti původní předlohy tvůrci ustoupili a postup hrou usnadňují existencí checkpointů či přítomností fialového motýlka, který vás navádí po úrovni, nejsou to změny zásadní. Na druhé straně, sám bych šermířské souboje označil za těžší než před 20ti lety a celková míra obtížnosti proto neklesá. Tvůrci navíc přihazují do kotle výzvu jménem mód Survival, v němž nesmíte ani jednou zemřít. Stále jsem nenašel dostatek odvahy ji přijmout.

Prince of Persia Classic můžete hodnotit jen jediným způsobem. Vzít originál a s úctou k jeho přednostem i chybám dnes čekat novinku věrnou duchu původní hry. Snad právě vyzkoušení Prince of Persia Classic napoví, zda vám současný trend herní zábavy vyhovuje, či zda byste se rádi vrátili zpět do let, kdy byla měřítka posuzování herních titulů často diametrálně odlišná.

> **DŮVOD, PROČ PRINCE OF PERSIA VÁBÍ I ODPUZUJE, MÁ JMÉNO OBTÍŽNOST**

PRINCE OF PERSIA CLASSIC **8,1**

VERDIKT

- + Byl zachován duch originálu
- + Atraktivní zpracování
- + Nové pohyby a animace
- + Dostatek herních módů
- − Pro někoho příliš obtížné
- − Trochu nepřívětivé ovládání

Stejně jako se rozzářil Prince of Persia v novodobém, barevně bohatém a sytém podání, rozzáří se i úsměv na tváři všech, pro něž je vyšší obtížnost výzvou – nikoliv nedostatkem. Prince of Persia Classic není pro každého, čas ale neubral nic na jeho přednostech.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

PETER JACKSON'S KING KONG

Hry podle celuloidového pásu jsou obvykle ještě před uvedením na trh označovány za pouhé „přívěsky k filmu", jež mají plnit ryze marketingovou úlohu. Peter Jackson's King Kong, téměř dva roky stará akční adventura, však tuto nálepku setřásla a takřka každý po prvních minutách strávených v její společnosti zjistil, o kolik by přišel, kdyby ji nevyzkoušel.

Z počítačového King Konga je cítit filmová atmosféra na každém kroku. Velkolepá hudba, krásná grafika stylizovaná do sytých barev a především absence jakýchkoliv ukazatelů na obrazovce (je zkrátka čistá a před sebou vidíte pouze svoje ruce/tlapy). Hlavní předností titulu je možnost hrát za obě strany barikády, tedy jak za partičku filmařů (konkrétně za scénáristu Jacka), kteří prahnou po exkluzivních materiálech, tak i v poslední čtvrtině hry za samotného King Konga. Vynikající titul sráží na kolena pouze jeho krátkost, kdy vám k dohrání stačí zhruba osm hodin. A to je přeci jen trochu málo.

[Platforma] X360 **[Žánr]** Akční adventura **[Výrobce]** Ubisoft **[Vydavatel]** Cenega **[Rok vydání]** 2005 **[Lokalizace]** Není **[Cena]** 899 Kč

8,2

PREY

Příběh indiána, který je nejprve vcucnut kosmickou lodí, aby poté dal ve vesmíru na frak mimozemšťanům, je na první pohled absurdní a šílený. Návrháři z týmu Human Head Studios na něm však postavili svou akční střílečku, která překvapivě nedopadla vůbec špatně. Naopak!

V Prey si skutečně zahrajeme za indiána, který se spolu se svou přítelkyní a strýčkem ocitá uvězněn někde uprostřed kosmu. Strýček je zabit, přítelkyně Jenny odvlečena bůhvíkam. Náš rudý hrdina se ale dostává ze sevření okovů a vydává se za pomstou. A nutno podotknout, že cesta odplaty je lemována tisíci vystřelených kulek a hektolitry vylité krve. Respektive slizu. Hlavními nepřáteli jsou zde mimozemšťané, proti nimž je naštěstí hlavní hrdina vybaven nejrůznějšími schopnostmi (duchovní síla, přemisťování, chůze vzhůru nohama po gravitačních chodnících…). Vyzdvihněme ještě třeba povedené technické zpracování, výborný design úrovní (obzvláště exteriérů) či spád, jenž by mohla konkurence tiše závidět. Škoda přílišné krátkosti (zhruba deset hodin) a zbytečné jednoduchosti.

[Platforma] Xbox 360 **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Human Head Studios **[Vydavatel]** Cenega **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 799 Kč

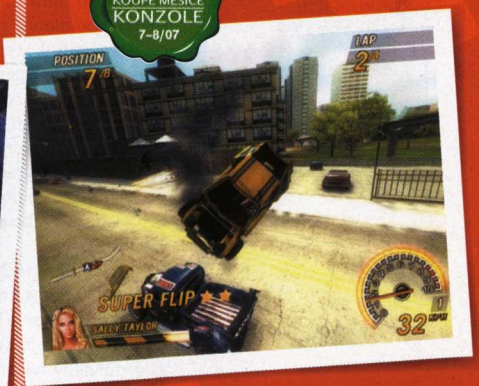
7,5

FLATOUT 2

Nestává se často, aby druhý díl překonal svého do nebes vychvalovaného předchůdce. Závodní arkádové hře Flatout 2, ve které jde především o pořádnou demolici vozidel na tisíc způsobů, se to podařilo a co víc – druhý díl je minimálně o třídu výš než jeho předchůdce.

Pokud jste Flatout minuli, v rychlosti přibližím, že se jedná o závodní titul ne nepodobný klasikám jako Destruction Derby či novějšímu titulu Burnout. Druhý Flatout nabízí úctyhodných sto závodů rozdělených do několika kategorií na zhruba patnácti tratích, dostatečný počet vozidel tozložených do tříd cestovních, sportovních a „derby" aut, to vše zabaleno do kariérního módu, ve kterém si kromě klasických závodů (tj. ničit a být neničen) užijete i několika speciálních módů. Stručně a jasně: Flatout 2 je mimořádně kvalitní a takřka bezchybný závodní titul, který jednoznačně stojí za koupi.

DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE 7–8/07



[Platforma] PS2 **[Žánr]** Závodní **[Výrobce]** Empire **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Není **[Cena]** 699Kč

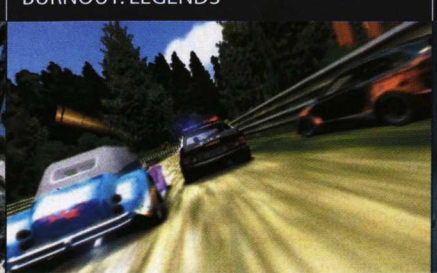
8,9

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době se přes prázdniny nemusí učit :-)

SSX 3

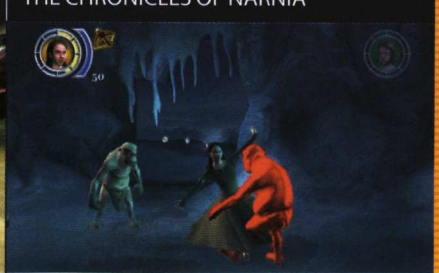
Třetí pokračování oblíbeného snowboardáckého simulátoru na PS2.
[PS2] [EA Czech] [499 Kč]

BURNOUT: LEGENDS



Závodění středem rušného města, plné bouraček a destrukce.
[PSP] [EA Czech] [599 Kč]

THE CHRONICLES OF NARNIA



Fantasy akční adventura podle filmové/knižní předlohy.
[PS2] [CD Projekt] [799 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
šefredaktor

BLOKUJTE HRANICE A HRAJTE STALKERA!

26. duben 1986 není zrovna datum, které bude v dějinách lidstva zapsáno zlatým písmem. Havárie v ukrajinské jaderné elektrárně Černobyl navždy pozměnila pohled na budoucnost jaderné energetiky. Ne že by jinak vše fungovalo bez problémů a v pořádku, katastrofa v bývalém Sovětském svazu však svým rozsahem drží smutný primát.

Cynicky vzato ale přinesla také pozitiva. Větší důraz na ochranu životního prostředí, bezpečnost a také krásný zvyk setkávání rakouských občanů na českých hranicích. No není to v dnešní uspěchané době krásné? Zastavit čas, projíždějící kamiony a hezky si popovídat? Dost sarkasmu, jsme hráči – největší význam pro nás má Stalker. Sice se knižní předloha hry vůbec neodehrává v Černobylu a nemá s jadernou energií nic společného, přesto se tvůrcům hry povedlo dovedně skloubit známou katastrofu s atmosférou povedeného díla. Stalker nabízí relativně otevřený svět plný rozmanitých výzev a nástrah. Jelikož ale autoři mnohé z nich při dokončování vynechali, jistě nepohrdnete Rozšířeným zážitkem, který vybírá nejzajímavější módy, jež hru nafukují do původních, plánovaných rozměrů!

NA ZDROJI ZÁLEŽÍ!

I když se člověk při nákupu nového PC ohlíží zejména po součástkách typu procesoru nebo grafické karty, nevyplatí se podceňovat ani ostatní parametry nového stroje. Léto je tu a horka jistě potrápí nejednu počítačovou skříň a její zdroj. A ohníčky doma na koberci asi nikdo nechce, že? Abyste předešli případným zkratům, případně kompletní likvidaci součástek svého domácího miláčka, doporučujeme nezanedbat ani nákup zdroje. Na jaké parametry se dívat, jakým typům se vyhnout a jaký zdroj vlastně potřebujete? Na to vše vám odpovíme ve velkém testu.

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

88 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

89 KVIZ
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

90 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O STALKEROVI

93 NOSTALGIE
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

94 NAOSTRO: MARTIN KLICNAR, VR GROUP
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

96 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

97 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

98 HRÁČŮV RÁDCE – DIVOKÝ ZÁPAD
VYBÍRÁME NEJLEPŠÍ HRY HISTORIE

99 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

100 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

102 TEST: NAKRMTE SVÉ POČÍTAČE
JAKÝ ZDROJ ZVOLIT NA LÉTO?

105 TEST: MICROSOFT RECLUSA
KLÁVESNICE, CO SE VE TMĚ NEZTRATÍ

106 TEST: LCD CODEGEN (MUSTIFF) 20" 2004 TFT
LEVNÝ VELKÝ MONITOR

107 TEST: LCD SAMSUNG 305T
DRAHÝ OBŘÍ MONITOR

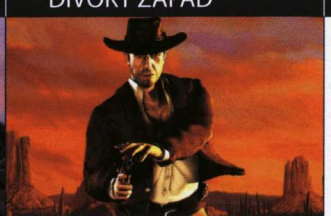
108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH DVD
BOMBA – TROPICO GOLD COBY PLNÁ HRA!

[90] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Stalker odkrývá další tajemství

[98] HRÁČŮV RÁDCE – DIVOKÝ ZÁPAD



Hry pro kovboje a indiány

[102] TEST: NAKRMTE SVÉ POČÍTAČE

Jaký zdroj zvolit na léto?

[110] OBSAH DVD

Plná hra zdarma – Tropico GOLD!

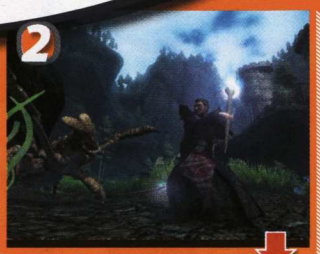
HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

[Hodnocení] 8,0 (4/07)
[Počet kol] 3
[Hlasů] 26,1 %



GOTHIC 3

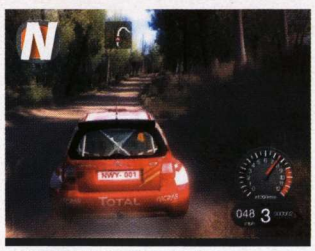
[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] 9
[Hlasů] 21,7 %

FORZA MOTORSPORT 2

[Hodnocení] 9,0 (6/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 17,4 %

TWO WORLDS

[Hodnocení] 8,1 (6/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 13,0 %



COLIN MCRAE: DIRT

[Hodnocení] 6,2 (7–8/07)
[Počet kol] novinka

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

[Hodnocení] 7,6 (7–8/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

6. THE LORD OF THE RINGS ONLINE – 8,8 %
7. NINJA GAIDEN SIGMA – 8,7 %
8. HALO 2 – 4,3 %
9. SAM & MAX – 0,0 %
10. SPIDER-MAN 3 – 0,0 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
TADEÁŠ TRUSINA

DOUPĚ DODÁVÁ:

Letní sucho se podepsalo i na hitparádách. Nenašel se ani jeden titul, který by dokázal z čela pelotonu vytlačit postnukleární dobrodružství S.T.A.L.K.E.R. ani dlouhodobou stálici Gothic 3, který by porazil i svého nového rivala v žánru Two World. Překvapivé je umístění Xboxových závodů Forza Motorsport 2, konzolisté jedou!

SHADOWRUN

[Hodnocení] 6,2 (7–8/07)
[Počet kol] novinka

THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS

[Hodnocení] 7,5 (7–8/07)
[Počet kol] novinka

HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

[Hodnocení] 6,9 (7–8/07)
[Počet kol] novinka

ANGLIE, VŠECHNY PLATFORMY (10.–16. 6.)

1. Forza Motorsport
2. Tomb Raider: Anniversary
3. Pirates of the Caribbean: At World's End
4. Colin McRae: DiRT
5. Wii Play
6. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day
7. Spider-Man 3
8. Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
9. Mario Strikers Charged Football
10. Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

Zdroj: Gamespot

USA, PC (10. 6.–16. 6.)

1. World of Warcraft
2. World of Warcraft: The Burning Crusade
3. The Sims 2: Seasons
4. Command & Conquer 3 Tiberium Wars
5. Halo 2
6. The Sims 2: Celebration Stuff
7. Civilization IV
8. The Sims 2 Deluxe
9. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
10. Half-Life 2: Episode One

Zdroj: Gamespot

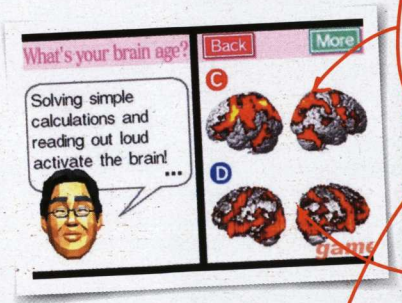
NĚMECKO, PC (11. 6.–17. 6.)

1. The Sims 2: H&M Fashion Accesories
2. World of Warcraft: The Burning Crusade
3. World of Warcraft
4. Tomb Raider Anniversary
5. Counter-Strike: Source
6. Two Worlds
7. Counter-Strike: Anthology
8. Loki
9. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
10. The Sims 2: Seasons

Zdroj: Freenet.de

PROČ JSOU JAPONCI NEJCHYTŘEJŠÍ?

1.+5.+9.+10 Výukové tituly jsou jasným důkazem odlišnosti japonské kultury. Zatímco Evropané a Američané nejraději střílí po tupých nepřátelích, občané země vycházejícího slunce trénují svůj mozek stůj co stůj. A hlavně prostřednictvím handheldu Nintendo DS i během chůze!

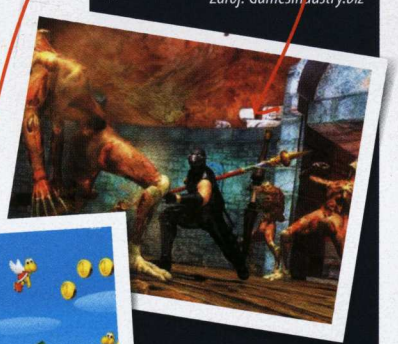


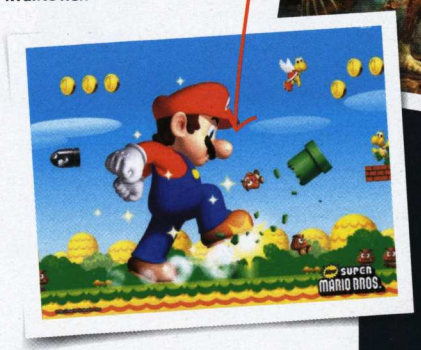
NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY O PRVNÍM VÍKENDU

1. Practice by Observing: DS Observation Training (DS)
2. Trusty Bell: Chopin's Dream (X360)
3. Ninja Gaiden Sigma (PS3)
4. Wii Sports (Wii)
5. More Brain Age (DS)
6. Wii Play (PS3)
7. New Super Mario Bros. (DS)
8. Osu! Tatake! Ouendan 2 (DS)
9. More English Training (DS)
10. Brain Age (DS)

-- *Zdroj: GamesIndustry.biz*

3. Kdo by byl řekl, že v minulém čísle recenzovaný remake ryzí akce z konzole Xbox dokáže v Japonsku opomíjenou Playstation 3 vyhoupnout do čela hitparády. Ninja Gaiden Sigma je důkazem, že popularita systému není závislá na jeho výkonu, ale kvalitě her.





7. Mario se nevzdává ani po více než patnácti letech od svého narození! V inovativní plošinovce Super Paper Mario zaútočil na Wii, zatímco handheldy drtí v o něco klasičtější formě, které neodolají nejen Japonci.

Kvíz

JAK SE VYZNÁTE VE VÝVOJI HER?

1 CO JE TO MIDDLEWARE?
a) Hardware s programovatelnými funkcemi
b) Komplexní balík editačních nástrojů pro tvorbu hry od grafiky, hudby po umělou inteligenci apod.
c) Západoanglická odrůda jablek
d) Software tvořený na zakázku

2 JAKÝ ENGINE POUŽÍVALA AKCE HERETIC 2?
a) Quake
b) Quake 2
c) Unreal
d) Doom 3

3 JAK SE JMENUJE TECHNIKA, JEŽ MÁ BÝT POPRVÉ PŘEDSTAVENA V AKCI ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS A KTERÁ DOVOLÍ ZTVÁRNIT VYSOCE DETAILNÍ ZEMSKÝ POVRCH?
a) PsychoTexture
b) CrazyTexture
c) MegaTexture
d) GigaPolygon

4 ČÍM VYNIKAL ENGINE AKČNÍ ADVENTURY OUTCAST Z ROKU 1999?
a) Kombinoval klasické textury s normálovými mapami
b) Kombinoval polygonové postavy s voxelovým prostředím
c) Kombinoval polymerové postavy s voskovým prostředím
d) Kombinoval tolik věcí, že se každých 90 sekund na okamžik zasekl

5 GRAND THEFT AUTO IV BUDE POUŽÍVAT NOVÉ ENGINE RAGE. NA JAKÉ TECHNOLOGII BYLY ALE POSTAVENY PŘEDCHOZÍ TŘI DÍLY?
a) LithTech
b) Cry Engine
c) T 602
d) RenderWare

6 JAK SE JMENOVAL PRVNÍ ÚSPĚŠNÝ, SAMOSTATNÝ FYZIKÁLNÍ ENGINE?
a) Havok
b) Mequon
c) Dirty Newton Mark II
d) Karma

7 (NEJEN) RPG GOTHIC 3 POUŽÍVALA PRO TVORBU LESŮ EXTERNÍ PROGRÁMEK. JAK SE JMENOVAL?
a) Havok
b) Mequon
c) Dirty Newton Mark II
d) Karma

8 PRVNÍ HROU, KTERÁ DOVOLOVALA DEMOLICI OKOLNÍHO TERÉNU A MIMO JINÉ TAKÉ NAPŘÍKLAD PROSTŘÍLENÍ TUNELU VE ZDI, BYLA:
a) MDK 2
b) Red Faction
c) Alien vs. Predator
d) Blood 2

9 JOHN CARMACK DO JEDNÉ ZE SVÝCH HER ZAKOMPONOVAL JEDNODUCHÝ PROGRAMOVACÍ JAZYK, SE KTERÝM BYLO MOŽNÉ TITUL VELMI SNADNO UPRAVOVAT. JMENOVAL SE:
a) DoomC
b) Doom Java
c) QuakeC
d) Quake Basic

Správné odpovědi: 1b, 2b, 3c, 4b, 5d, 6a, 7d, 8b, 9c

S.T.A.L.K.E.R.:
SHADOW OF CHERNOBYL

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Jako každý měsíc si vezmeme pod drobnohled další pecku, kterou již nějaký ten měsíc všichni hrajeme. Tentokrát jí nic menšího než mnohými zbožňovaný a jinými zatracovaný S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl. Co udělat pro to, aby si jej zamilovali skutečně všichni?

NASTAVENÍ HARDWARU

Ačkoli nejde o absolutně nejnáročnější hru pro váš počítač (upřímně řečeno podepsal se na ní příliš dlouhý vývoj), není na škodu podívat se pod pokličku uživatelských nastavení a zjistit, čím by se dalo vašemu stroji ulevit nebo naopak čím udělat hru ještě krásnější.

Na rovinu, vývojáři nám zde nenechali tolik prostoru jako u jiných her, ale něco se dělat dá. Obecně vzato nejlepšího nárůstu výkonu dosáhnete tím, že vypnete dynamické stínování (volba Static Lightning). Další nastavení, která alespoň trochu ovlivňují výkon, jsou: dohled (Vision Distance), pozor ale, ať to nepřeženete, pak není vidět daleko ani s dalekohledem; hustota trávy (Grass Density); detaily textur (Texture Details), ale ty spíš ovlivňují dobu nahrávání.

Pokročilé uživatelské nastavení lze pak aplikovat pouze prostřednictvím editace souboru user.ltx, který je poněkud podivně umístěn v adresáři Documents and Settings\All Users\Documents\STALKER-SHOC. Soubor se dá jednoduše editovat třeba Poznámkovým blokem. Doporučujeme udělat si před úpravou zálohu! Seznam parametrů je dlouhý a popravdě nemá na výkon moc vliv, ale komu se chce, tomu se v jeho pokusech meze nekladou. Nejlepším způsobem, jak vybudit grafiku k neuvěřitelným výkonům, je stejně použití některého z připravených módů. Na závěr povídání o nastavení hardwaru zmiňme ještě možnost umísťovat parametry přímo do zástupce tím, že ve vlastnostech zástupce na ploše změníte jeho cíl například do tvaru: C:\Program Files\THQ\S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl\bin\XR_3DA.exe" -nointro –noshadows. Hra se bude spouštět bez intra a bez stínů.

Podrobnější článek zabývající se nastavením je třeba na **TweakGuides.com (http://www.tweakguides.com/STALKER_1.html)**

TIPY A TRIKY DO HRY

Pojďme se podívat na zoubek hře samotné. Mnoho hráčů přistupuje ke hře s větším despektem, neboť podle nich obsahuje málo RPG prvků. To ale není nic, co by se nedalo dohnat právě rozšiřujícími módy. Co je na hře nejúžasnější, je atmosféra. Dodnes nevím, čím to je, že hra tak působí. Zda hrou světla a stínů, autentickými lokacemi či všude se válejícími troskami a smetím nebo kombinací všeho uvedeného, ale působí to prostě super a marně pátrám v paměti, která hra dosahuje alespoň podobné úrovně atmosféry. Než se pustíme do popisu samotných rozšiřujících módů, řekněme si ještě pár tipů pro hraní.

» Patchujte! V původní verzi hry bylo chyb jak máku, namátkou jmenujme například nefunkčnost quicksave na mnoha počítačích

» To úzce souvisí s potřebou častého ukládání pozice. Hra sama ukládá jen při přechodu do jiné části zóny

» Jestli se vám zdá, že se postranní úkoly opakují, pak to není zdání, ale skutečnost. Generuje se jen to, co kam máte odnést, popř. koho zabít

» Reputace se ale nejlépe získává právě plněním postranních questů

» Artefakty se vám zdají možná zbytečné, ale věřte, že existuje pár vzácných, které mají jen pozitivní účinky

» Pokud se vám bude zdát, že jste pořád přetížení, proberte zásoby jídla a munice. Nevěřili byste, kolik může více kusů dohromady vážit

» Na druhou stranu, pokud se vám munice nedostává, není od věci každou zbraň od zabitého nepřítele sebrat a před zahozením nebo prodejem z ní vyrabovat zásobník

» Nezapomeňte také, že většina zbraní se dá poměrně lehce rozšířit o optiku, granátomet nebo tlumič

» Co opravdu doporučuji, je alespoň použít mód, který omezuje znovuobjevování nepřátel. Věřte, že nedokáže nic otrávit tolik, jako když si potřebujete na chvilku odskočit do jiné části zóny,

David „IN" Hanáček
stálý spolupracovník Doupěte

třeba odevzdat nějaký quest, vrátíte se po chvíli a nepřátelé už jsou zase na původních místech
» Najděte si také místo, kam budete odkládat nepotřebné věci, které nechcete zrovna prodat. Nejčastěji se budete potloukat kolem lokace Bar, takže doporučuji jednu z beden v něm
» Pozor, nenechávejte ležet věci jen tak na zemi, chvíli tam vydrží, ale ne moc dlouho!
» V lokaci Bar nezapomeňte na Arénu. Jednak představuje skvělou zábavu, zadruhé je dobrá na získání reputace a peněz
» Při plnění postranních úkolů dávejte pozor, zda není některý namířen proti některé z frakcí (válčí proti sobě hlavně Freedom a Duty). Není moc příjemné, když po vás po zbytek hry střílí každý příslušník poznamenané skupiny na potkání
» Favorita mezi frakcemi si vyberte, až když se budete chtít přesunout více na sever, rozumějte k Pripjati nebo Černobylu
» Jakmile vlezete do Pripjati, není návratu (do vydání patche 1.0004 nebo 1.1, které slibují možnost dalšího hraní a plnění postranních úkolů i po konci hlavního příběhu)
» Samotnou Pripjať nebo okolí elektrárny si sice nebudete mít moc času prohlédnout, ale pokuste se o to, stojí to za to. Lepší úrovně v rámci žánru asi nenajdete
» Dilema s ochrannými obleky řešte tak, že s sebou noste dva. Jeden proti zbraním a jeden proti radioaktivitě a anomáliím. Kombinovaný není nikdy tak účinný. Navíc exoskeleton nejenže poskytuje vynikající ochranu proti zbraním, ale ještě zvedá nosnost postavy. Na druhou stranu se v něm nedá běhat
» Článek vychází dost pozdě na to, aby Stalkera každý již alespoň jednou nedohrál, takže asi nic nezkazím, když řeknu, že hra má 7 konců (hádejte, kolik z toho je šťastných?).
» Závěrem už snad jen: Hrajte na velké obrazovce, se sluchátky a v noci!

TOP3

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

SCORPIONS

STALKER.SCORPIONS.CZ

Špičková fansite, kde najdete opravdu vše o hře včetně rozsáhlé sekce věnované právě uživatelským módům, a to dokonce i od domácích moderů.

- + časté aktualizace
- + podrobné info, rozsáhlá sekce módů
- + část věnovaná CZ tvorbě módů
- − slovensky

STRALKER VOKR

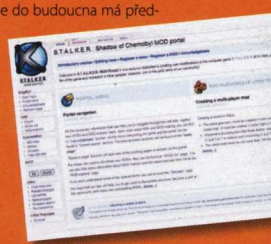
STALKER.VOKR.COM

Přední česká fansite, dobře vedená, často aktualizovaná. Najdete zde spoustu podrobných informací. Škoda jen, že trochu opomíjejí aktualizace nových módů a uživatelských rozšíření.

- + česká fansite
- + aktuální novinky
- + česky
- − ne tak velká databáze módů

MOD PORTÁL

SDK.STALKER-GAME.COM



Nově vznikající oficiální mod portál. Zatím na něm není mnoho módů ke stažení, ale do budoucna má předpoklady stát se jedničkou v prezentacích uživatelských módů.

- + oficiální mod portál
- + princip wikipedie
- − zatím tam toho moc není, moc nové anglicky

KAM SE JEŠTĚ PODÍVAT? :

www.stalker-game.com
www.strategyinformer.com/pc/mods/stalkershadowofchernobyl/mod-1.html

HERNÍ MODIFIKACE

Pojďme se podívat na některé úpravy, které si fanoušci udělali sami a které vám herní dobu Stalkera prodlouží nebo alespoň zpříjemní. Samotné módy lze jednoduše instalovat tak, že je nakopírujete do adresáře hry, do podadresáře gamedata.

1. Vzhled, grafika a zvuky

Realism graphic mod – Realističtější ztvárnění grafiky, hry světla a stínů, temnější noci apod.

Atmosphere mod – Zapůsobí na vás lepší atmosférou.

Ultra Graphic Mod – Vyždímá z vaší grafiky, co se dá, a zapíná asi i to, o čem ani autoři nevěděli, že se zapnout dá. Vynikající kvalita obrazu zaručena!

Pak tu máme spoustu módů upravující textury všeho možného, zvuky, počasí apod. (naleznete na DVD).

2. Mody upravující herní systém

Unleashed Mod – Tato herní úprava kompletně odebere ze hry hlavní příběhovou linii. Proč? Žijete v zóně jako pravý stalker. Hledáte, objevujete, obchodujete, zabíjíte a získáváte reputaci. Autoři obohatili dialogy, monstra, přidali hodně skrytých míst a zvýšili obtížnost. Taková Elite v enginu Stalkera.

S.T.A.L.K.E.R. Redux – Zvyšuje obtížnost, přidává realističnost a nutnost taktizování. Zbraně a monstra jsou účinnější, vše rychleji degraduje, vše je dražší. Autoři šli tak daleko, že třeba obvazy jen zastavují krvácení, ale rozhodně vás neuzdraví. Kdo si chce hru pořádně užít, tomu rozhodně doporučuji!

MAX S.T.A.L.K.E.R. – Zařídí to samé, co je psáno výše. Doporučuji prostudovat přiložené readme.txt, abyste zjistili, co vše daný mód ovlivňuje. Např. alespoň omezuje frekvenci znovuobjevování nepřátel.

Horror Mod – Myslím, že název mluví za sebe. Monstra tam, kde byste je nečekali, a dokonalá hra světla a stínu udělá své. Přidané jsou dokonce i některé úkoly.

Freestate Mod – na tomto módu je nejzajímavější to, že úplně ruší systém artefaktů a nastavuje systém dovedností, které si můžete u obchodníků postupně vylepšovat za peníze. Dobrý pokus o zavedení RPG principů.

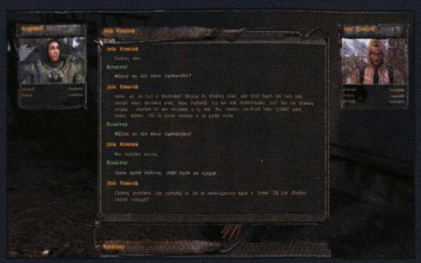
No time limit on quests – velice příjemný malý doplněk, který ruší jednodenní limit u postranních úkolů. Je součástí mnoha jiných úprav anebo je u jiných modifikací čas na splnění alespoň prodloužen.

3. Rozšiřující módy

Původně měla být ve hře spousta věcí, které byly na poslední chvíli odstraněny s poukazem na neotestování nebo přílišnou náročnost. Ale nebyli by to ti správní hráči, kdyby nepřišli na to, jak je do hry vrátit.

A-life Mod – Zóna měla být simulací inteligentního života bez hranic. Jednotliví stalkeři se měli volně pohybovat po zóně, lovit a obchodovat. Tento mód se o to pokouší.

Vehicle Mod – A je to tady! Konečně se někomu podařilo rozhýbat ta vozidla, která se dosud všude jen povalovala. Tento mód je součástí některých jiných módů (MAX STALKER, Faiakes apod.).



Dream Mod – Původně mělo jít ve hře spát a snít. Tento mód to konečně umožňuje. Komu se nelíbí cestování v noci, nalezne zde způsob, jak se mu vyhnout.

Mutant Mod – Přidává do hry pět nových mutantů, kteří byli na poslední chvíli odstraněni

4. Modpacky

Poslední kategorie je kompilací výše uvedeného. Mnozí hráči dali dohromady módy, které se jim nejvíce líbily, aby je každý nemusel jednotlivě stahovat a aby byl herní zážitek co nejucelenější. Osobně doporučuji spíše některý s módů měnící herní principy obohacený o některé maličkosti, ale výběr je na vás.

Faiakes Mod – U tohoto rozšíření se trochu pozastavíme, protože jeho záběr je vskutku obrovský. Osobně jsem hru odehrál s Faiakes Mod Packem a musím říct, že je hodně povedený. Rovnou mění zvuky a textury řady předmětů (zbraně, krev apod.), ruší časové omezení u postranních úkolů, zbraně se neopotřebují a nezaseknou, přidává popisky do mapy, umožňuje spát, rozšiřuje inventář a nosnost a je toho ještě mnohem víc. Jen pozor na to, že je pak hra jednodušší. Tím, že třeba přidává všem obchodníkům všechno zboží hned od začátku, se může stát, že některé věci získáte prostě moc brzy a hodně si tím dobrodružství ulehčíte. Bohužel ani v nejnovější verzi neobsahuje balík instalátor, kde byste si vybrali, co použít a co ne, takže zbývá jedině studovat tuny readme souborů a zkoušet.

OL Mod – V zásadě se pokouší o to samé, ale jako konkurence Faiakes Modu. Nejde ale cestou celkového zjednodušení vlastní hry.

Tím se dostáváme k závěru dnešního setkání. Díky tomu, že autoři dali své hře do vínku snadnou editovatelnost, zajistili nám hráčům další možné hodiny vynikající zábavy. Díky jim za to a užijme si to! Kolem Stalkera nás ještě čekají velké věci.

nostalgie
AGE OF EMPIRES

Všeobecné nadšení a oslavné ódy nejsou na místě. Série Age of Empires, třebaže se jejich dílů do dnešního dne prodalo více než 25 milionů dolarů, v otázce oblíbenosti přešlapuje mílové kroky vzdálena od prodejně stejně úspěšných konkurentů. Přitom první díl nebyl jen skvěle vybalancovanou strategií, ale zároveň hernímu světu přinesl hned dvojici novinek. Age of Empires byla první realtime strategie, jíž tvůrci (v době přející fantasy a sci-fi) postavili na historické věrohodnosti – aby zároveň byla hrou, jež proslavila studio Ensemble Studios v kombinaci s Microsoft Game Studios, v té době startující svoje působení v branži. Pravda, bod 2 lze vnímat všelijak – může být ale Age of Empires odepřeno prvenství mezi historicky věrohodnými realtime strategiemi? Nemůže.

Přiznám se, Age of Empires je moje srdeční záležitost. V době bobtnající nerealistickými scénáři a útěkem do neexistujících světů dala hráči možnost prožít některá období lidských dějin a podílet se na změně dějin – nebo také jejich potvrzení. První díl přitom probíhal od doby kamenné až po dobu železnou, v rámci nichž jsme mohli ovládnout na 12 národů starověku, jež se lišily vlastnostmi i jednotkami. Řekové trpěli nedostatkem lučištníků, jejich pěchota však byla zdaleka nejrychlejší v celé hře – a to je jen jeden příklad z mnoha. Z dnešního hlediska by se dalo vybalancování národů a jednotek označit jako podprůměrné, hra nenutila hráče přehnaně taktizovat, v roce 1997 jsme ale mohli být více než spokojeni.

Kritici přitom o původní Age of Empires hovořili jako o hře, v níž se střetla Civilizace s Warcraftem. A do jisté míry měli pravdu. Pravdivá byla minimálně hutná inspirace sérií Warcraft, z níž hra přejala řadu principů, aby je však dotvořila o vlastní nápady a především poctivé vybalancování hratelnosti. Novinkou byl kulturní vývoj národů, jež překonávaly jednotlivá historická období. Aby to bylo hráči umožněno, musel pro dosažení dalšího stupně splnit specifické úkoly, zpravidla týkající se výstavby nových budov a zisku stanoveného množství surovin. Mimochodem – suroviny. Jídlo, dřevo, kamení a zlato, tak zní svatá čtyřkombinace Age of Empires. Např. potravu bylo možno získávat nejen sběrem bobulí z keřů, ale také rybařením, výstavbou farem nebo pečováním o stáda chodícího jehněčího atd.

Pokud jsem mluvil o otázce taktizování, na niž nebyl kladen přílišný důraz, musím své tvrzení upřesnit. Síla Age of Empires se totiž stále skrývá v otázce dostatku způsobů, jak dosáhnout vítězství. Rychlá výstavba základny a svižný útok? Proč ne! To samé se však dá říct také o vybudování pečlivě chráněné základny a vyčerpání populačního limitu tak, aby vznikla obrovská armáda o desítkách jednotek. A pak přijdou ta pravá jatka!

Vítězství bylo možno dosáhnout také sběrem artefaktů na mapě a jejich udržením po stanovený časový limit nebo (dost možná jednodušeji) výstavbou divu světa a jeho ochráněním po 2000 let (což ve hře odpovídá zhruba 20 minutám). To už jsou však pouhé perličky, které se skrývají v jádru hry. Málem bych zapomněl zmínit se o prvku, kterým Age of Empires na první pohled okouzlila – vedle bohaté, barevné grafiky plné malebných detailů to byl také přehledný interface, který dovoloval rychlé zacvičení i nováčkům v žánru realtime strategií.

Díky bohu, série ani dnes neumírá. Třetí díl, vlažněji přijatý kritikou, nedávno doplnil datadisk a na cestě do obchodů je také druhý přídavek, jenž by měl dorazit už o letošních Vánocích. Skutečný problém série má jméno „Age of Empires a 21. století". Ony silné prvky původní hry – důraz na reálie a návyková hratelnost – se dnes v zástupu podobně smýšlejících titulů ztrácejí. První díl je však stále obdařen neopakovatelným kouzlem a prvenstvím, jež mu nemůže být odebráno.

JAK ŠEL ČAS SE SÉRIÍ AGE OF EMPIRES

1997 – Age of Empires (PC, Mac)
1998 – Age of Empires: The Rise of Rome (PC, Mac)
1999 – Age of Empires Gold Edition (PC)
1999 – Age of Empires II: The Age of Kings (PC)
2000 – Age of Empires II: The Conquerors
2001 – Age of Empires II: Gold Edition (PC, Mac)
2002 – Age of Mythology (PC)
2005 – Age of Empires III (PC)
2005 – Age of Empires II (Mobily)
2006 – Age of Empires III (Mac)
2006 – Age of Empires III: The WarChiefs (PC, Mac)
2007 – Age of Empires: The Age of Kings
V přípravě – Age of Empires III: The Asian Dynasties (PC)

LEVOBOČEK SÉRIE

Skutečnost může nudit. Třebaže sám nejsem tohoto názoru, rozhodli se tvůrci uhnout z vyšlapané cestičky a sáhnout po tématice, jíž se herní svět doposud vyhýbal. Jak je z názvu patrné, v Age of Mythology se autorský tým vydal cestou mýtických příběhů, co do zpracování a herního konceptu však titul zůstal věrný standardům série. Přijetí kritikou bylo pozitivní a průměrné hodnocení hry dodnes osahává magických 90 %.

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Ensemble Studios
[Rok vydání] 1997
[Kde sehnat] GOLD verze v českých obchodech (299 Kč)

PLATFORMY: PC, MAC

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Neprobudil se ze zlého snu „moc práce"

MARTIN KLICNAR
VR Group, a.s.

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. V tomto čísle do horkého křesla usedl Martin Klicnar ze společnosti VR Group, a.s. věnující se vývoji profesionálních armádních simulátorů. Otázky se ale točily zejména kolem simulace války, možnosti počítačů a srovnání válečných her s opravdovými trenažéry, jež využívají skuteční vojáci.

[?] Co vás vedlo k založení společnosti, která se specializuje na výrobu vojenských simulátorů?
[!] Já osobně jsem společnost nezakládal, i když jsem v ní zaměstnán od jejích počátků.

[?] Jaké těžké byly začátky? Vždyť naprogramovat a vyrobit něco tak komplikovaného a složitého musí být velice náročné (nejen časově, ale i finančně). Spolupracovali jste s Armádou ČR od začátku?
[!] Myslím, že naše společnost je úspěšná a nabízí kvalitní řešení. Nabízí se tedy ideální prostor pro udílení rad a popisování těžkých začátků. Nic z toho nebude… celý úspěch je založen na dobré partě šikovných lidí, která se postupně zvětšovala.

S AČR jsme spolupracovali od začátku, neboť bez kvalitně zpracovaných a vzájemně pochopených požadavcích vojenského výcviku by jeho kvalitní podpora simulačními aplikacemi nemohla nikdy vzniknout.

[?] Co je vlastně náplní vaší práce? Staráte se jen o softwarovou stránku věci, nebo i o samotný hardware?
[!] Naše společnost vyvíjí a dodává komplexní řešení pro výcvik s podporou simulačních technologií. Dodáváme tedy kompletní simulátory, včetně jejich integrace do struktury stávajících výcvikových prostředků. Takováto dodávka simulátoru zahrnuje vše od mechanické výroby kabin, vybavených elektronikou, po výpočetní systémy a programové vybavení.

[?] Jakým způsobem simulujete pohled například z kabiny letounu? Používáte konvenční obrazovky nebo je nutné využít speciálního vybavení?
[!] Naše řešení zahrnují různé typy virtuálních simulátorů, které pro zobrazení syntetického prostředí (virtuální reality) používají prostředky od běžně dostupných počítačových monitorů až po specializované projekční zařízení pro plynulé zobrazení s velkým úhlem výhledu.

[?] Kolik má vaše společnost zaměstnanců?
[!] Počet zaměstnanců je velmi dynamický, dle potřeby řešených projektů. Aktuálně je to tak 30 až 60 pracovníků.

[?] Přibližte prosím laikovi, jak vlastně takový vojenský simulátor vypadá. Dá se porovnat s běžnou komerční hrou? Zvládl by jeho ovládání člověk vyškolený Flashpointem?
[!] Simulátory pro výcvik vojsk je možno rozdělit na simulátory pro výcvik jednotlivců, kolektivní výcvik a výcvik štábů. Kvalitní simulátor pro výcvik jednotlivce, tedy pro výcvik v ovládání techniky, by měl mít stejné ovládání a chování jako skutečná technika. To znamená, že k jeho ovládání nepotřebujete znát počítače, ale ten konkrétní druh vojenské techniky, který se chcete naučit ovládat. Podobné je to i v případě simulátorů pro kolektivní výcvik, kde může být ovládání simulátoru zjednodušené, ale opět nevyžaduje velké znalosti v ovládání počítačů. Při výcviku štábů nepřicházejí cvičící do styku se

VOJENSKÉ SIMULÁTORY A SIMULACE MAJÍ DELŠÍ HISTORII NEŽ POČÍTAČOVÉ HRY

PROFIL OSOBNOSTI

VR Group, a.s. je jedním z předních českých dodavatelů komplexních systémů pro výcvik s podporou modelování a simulace, zejména pro ozbrojené síly a bezpečnostní složky.

Martin se narodil v roce 1962 v Brně a s tímto městem spojil celý svůj dosavadní život. Jeho profese je svázána s počítači, zpočátku sálovými, pak PC. Od programování postupně přešel na aplikace CAD, pak vizualizace, animace a posléze aplikace v oblasti virtuální a konstruktivní simulace. Od roku 1998 pracuje jako vedoucí projektu výstavby výcvikových středisek AČR, kde je v hojné míře využívána virtuální simulace, která je, na rozdíl od dob nedávno minulých, provozována na stejné technice jako dnešní náročné hry.

simulátorem vůbec. Systém ovládají školení operátoři, u kterých je znalost výpočetní techniky potřebná.

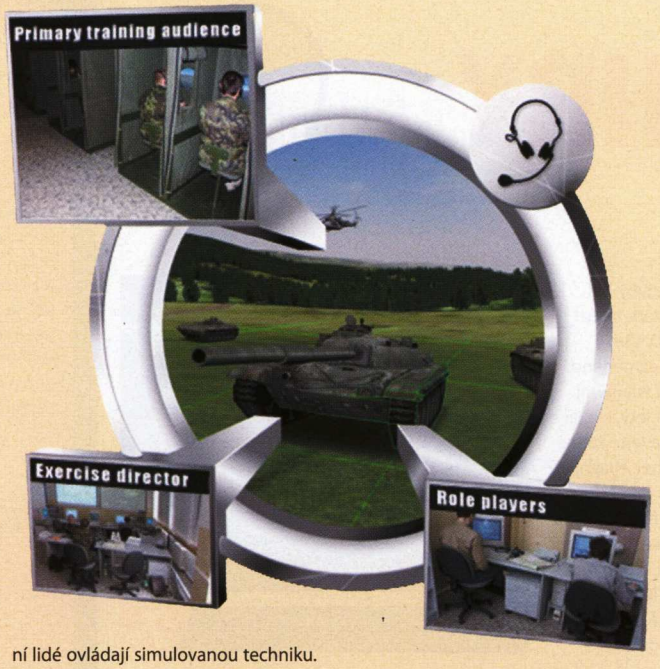
[?] Existuje nějaký rozdíl mezi vašimi simulátory a pro hráče asi nejznámější simulací VBS na bázi Flashpointu?

[!] Vojenské simulátory a simulace mají delší historii než počítačové hry, jejichž rozvoj začal prakticky až s příchodem PC. Výpočetní výkon PC (hlavně v oblasti grafiky) se však za posledních pár let natolik zvětšil, že se tyto technologie dnes běžně používají i pro simulační podporu vojenských výcvikových aplikací. Rovněž je potřeba říct, že na rozdíl od jiných dnes běžných aplikací, jako je internet nebo GPS, kterým dal vzniknout vojenský průmysl, má zmíněné, můžeme říct překotné, zvyšování výkonu PC na svědomí právě průmysl herní. Současně víme, že podstatnou část námětů her tvoří právě vojenské prostředí, a to jak na úrovni boje malých jednotek, tak i na úrovni větších uskupení v případě strategických her.

Dle mého názoru podstatným rozdílem mezi úspěšnou hrou a vojenskou simulací je to, že hra, jejíž cílovým zákazníkem je hráč, klade důraz na hratelnost a kvalitní grafické zpracování jeho aktuálního okolí. Ve vojenské simulaci musíte pokrýt všechny úkoly výcviku, a to jak časově, tak i prostorově. Například nácvik manévrů a udržování formací v terénu je důležitou součástí a troufám si odhadnout, že pro hráče by byly čtyři hodiny řízeného přesunu a pozorování terénu bez jakékoli akce trochu nuda.

VBS je konkrétním příkladem, kdy hra přerůstá do vojenské aplikace, neboť je již cílená do vojenského výcviku. Nejen, že pokrývá více z potřeb vojsk, ale používá i standardy, které využívají klasické vojenské simulační aplikace.

[?] Pracujete i na nějaké umělé inteligenci jednotek, nebo celý systém stojí a padá s lidskými bojovníky?



[!] Jak stručně odpovědět... Druhy vojenské simulace jsou tři. Živá simulace, kdy reální lidé používají reálné zbraně, ale jejich účinek je nahrazen třeba laserovým paprskem. Virtuální simulace, kdy reální lidé ovládají simulovanou techniku a pohybují se ve virtuálním prostředí. Toto jsou virtuální simulátory všeho druhu a také akční počítačové hry. Posledním typem je konstruktivní simulace kdy simulovaní lidé ovládají simulovanou techniku. Rozhodování lidí, kteří ovládají techniku, je tedy generováno počítačem, což je využití aplikací umělé inteligence.

Pro většinu aplikací vojenského výcviku s podporou simulací, které dodáváme, se tyto druhy simulací kombinují. Takové použití je nazýváno pojmem distribuovaná simulace. Příkladem, který je asi nejčastějším použitím distribuované simulace, je generování sil, ať už vlastních, nepřátelských, nebo jiných účastníků, pomocí konstruktivní simulace právě pro virtuální prostředí, ve kterém cvičí vojska ve virtuálních simulátorech.

[?] Co všechno vaše projekty umí simulovat?

[!] Myslím, že na tuto otázku jsem průběžně odpověděl.

[?] Jak je váš engine náročný na hardware? Zvládly by jej obyčejné domácí počítače?

[!] Pokud máte na mysli typ „obyčejného" domácího počítače nadšenéhо hráče, tak ten ano, ale potřebovali byste jich několik. V simulátoru pro individuální výcvik osádky bojového vozidla jich je kolem 10.

[?] Jak dlouho trvá vývoj simulátoru? Kolik času vám zabralo, než jste vyrobili první použitelnou verzi?

[!] Zde se nedá jednoznačně odpovědět, protože variabilita vyvíjených a dodávaných řešení je veliká. Základní programové vybavení našich simulátorů se v podstatě vyvíjí pořád.

[?] Co je na této práci nejnáročnější?

[!] Velmi důležitá část je analýza a porozumění požadavkům zákazníka. V této fázi se určují všechny vlastnosti budoucího řešení. Poté samozřejmě přichází spousta technických problémů a výzev k řešení, ale to je na této práci to nejkrásnější.

[?] Kolik stojí vývoj jednoho typu simulátoru? Lze jej porovnat s běžnými náklady na vývoj enginu?

[!] Vývoj jakéhokoli nového výrobku je velmi nákladná záležitost a tyto náklady jsou svázány s požadavky na vyvíjené řešení, které jsou v případě simulátorů velmi rozdílné. Proto je velmi těžké toto srovnání uvést.

[?] Spolupracujete pouze s českou armádou, nebo i dalšími institucemi?

[!] Naším cílovým zákazníkem jsou všechny složky, které potřebují výcvik od ovládání techniky až po přípravu ve velení a řízení operací.

[?] Chystáte se expandovat i do zahraničí?

[!] Ano.

[?] Neplánujete na základě vlastních zkušeností vyvinout někdy i hru?

[!] Nikdy neříkej nikdy, ale pro příštích pár let to není naším cílem.

SIMULÁTOR PRO INDIVIDUÁLNÍ VÝCVIK OSÁDKY BOJOVÉHO VOZIDLA BĚŽÍ ASI NA 10 POČÍTAČÍCH

PŘÍŠTĚ:

Jelikož se tištěné Doupě i se svou redakcí přesouvá na web, bere s sebou i rubriku Naostro, se kterou se budete na internetových stránkách setkávat pravidelně od podzimu tohoto roku. Žhavte tak proto své otázky, abychom společně opět zatopili pod kotlem některé ze známých osobností!

FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
7-8/07

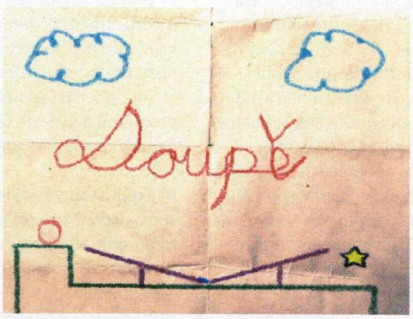
DOOM 2D

Jak by asi vypadal původní Doom, kdyby byl pouze dvojrozměrný? Odpověď můžete nalézt v návykové freewarové hře Doom 2D. Vše včetně nejmenších detailů zůstalo nezměněno. Setkáváte se se starými (ne)dobrými známými, které jste zabíjeli ještě před několika lety. I lokace se nesou v retro stylu, proto neočekávejte žádné duchaplné pokračování původních her. Hlavní pointa je rovněž totožná s prastarou legendou, a sice vymýtit veškeré nepřátele, kteří odpovídají střelbou stejně dobře, ba i lépe, a nalézt potřebné čipové karty, jejichž prostřednictvím si otevřete dveře k postupu dále. O retrospekci lze hovořit i v případě předpotopní grafiky, která však správně podtrhuje strašidelnou atmosféru.

[ID] 116798 [Žánr] Akční [Výrobce] Skull Work [Velikost] 2,6 MB **7,6**

CRAYON PHYSICS

Originalita nadevše. Tohoto známého, avšak nepříliš aplikovaného pořekadla se drží vývojářský tým Gummikana, který má na svědomí výtečnou arkádu Crayon Physics. Na obrazovce vidíte motiv papíru a červenou kuličku. Tu musíte za každou cenu dostat ke žluté hvězdičce ležící opodál. Jak? Malováním různých geometrických tvarů, jež následně vlivem gravitace dopadnou na kuličku, čímž jí předají svou kinetickou energii. Čím více levelů máte za sebou, tím větší nástrahy na vás, respektive na kuličku, čekají. Do cesty se jí staví nejrůznější překážky nebo dokonce propasti. Simulace pohybu je dokonalost sama. Objekty na sebe reagují a berou v potaz i své rozměry (větší bývá zpravidla těžší), takže je o zábavu postaráno.



[ID] 116794 [Žánr] Simulátor [Výrobce] Gummikana [Velikost] 5,7 MB **9,0**

ARTIFACT

Jelikož se jedná o internetovou strategii, ke štěstí potřebujete pouze klienta (naleznete na DVD). Po spuštění se musíte bezplatně zaregistrovat, což zabere maximálně pět minut, a to je nízká daň za skvělou zábavu na dlouhé hodiny. Začínáte se základními jednotkami, stavíte města, uzavíráte aliance s ostatními hráči, vyhlašujete války, vydáváte se na vojenské výpravy, sbíráte suroviny – zkrátka a dobře Age of Empires ve freewarové podobě. Pokud se budete cítit jako skutečný harcovník, můžete zkusit štěstí v jedné z mnoha oficiálních lig a změřit síly s nejlepšími z nejlepších. Ligy pro nováčky jsou samozřejmostí. Holdujete-li strategiím, neváhejte ani sekundu.

[ID] 116696 [Žánr] Strategie [Výrobce] Samu Games [Velikost] 8,1 MB **7,5**

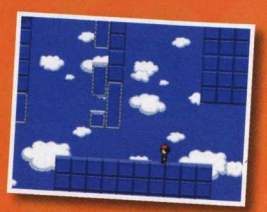
TOP 5

PLÁŽOVÉ HRY

Rtuťové teploměry popraskaly, koupaliště se plní odhozenými svršky, hranicím dominují kolony turistů a my se jen modlíme, aby neselhala klimatizace. Kdyby se tak náhodou stalo, nezbývá, než se zchladit prostřednictvím pěti nejlepších freewarových her s plážovou tématikou. Proto uchopte do jedné ruky mojito (s alkoholem nebo bez, dle věku samozřejmě), do druhé ovládací periferii a vyrazte vychutnávat virtuální léto.

EARTHBOUND SUMMER VACATION

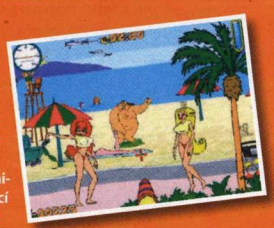
[Výrobce] **Darklink570**
[Velikost] **1,71 MB**



Někdo si o prázdninách válí šunky, jiný zase bojuje o holý život. Důkazem budiž chlapec ve skákací hře Earthbound Summer Vacation, v níž musíte používat především hlavu.

BALLERMAN

[Výrobce] **Swing!**
[Velikost] **3,75 MB**



Chtěli jste se někdy stát plážovým playboyem, na kterého se dívá každá sexy dívka s bujným poprsím? Račte na slunnou pláž a stříkejte po zmiňovaných samičkách osvěžující vodu. Bohatě se vám odmění!

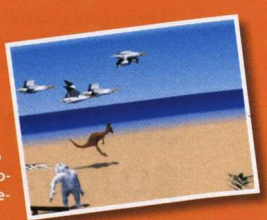
HAIRY HARRY

[Výrobce] **Martin Stich**
[Velikost] **1,75 MB**

K pláži neodmyslitelně patří i plážový volejbal. Zapomeňte však na bikiny a šortky, v hlavních rolích vystupuje Hairy Harry, neboli vlasatá kulička a její neméně chlupatý sparing-partner. Multiplayer je samozřejmostí.

YETI SPORTS 4

[Výrobce] **Chris Hilgert**
[Velikost] **1,82 MB**



Plážovou tématikou se zabývá i čtvrtý díl populární série Yeti Sports. Bílý huňatý kamarád vystřeluje chudáka tučňáka do výšky, kde si jej přeberou rackové. Těm dodáváte sílu, aby doletěli co nejdále.

HEY BABY

[Výrobce] **Swing!**
[Velikost] **1,22 MB**

V Hey Baby vystupuje v hlavních rolích playboy ze hry Ballerman. Ten se musí dostat přes veškeré nástrahy (auta, cyklisté nebo motorové čluny) až ke své vysněné plážové krásce (kdyby jen k jediné).

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
„Maturitu máš, tak plav."

MOBILNÍ HRY

DARKEST FEAR 3: NIGHTMARE

V minulém čísle Doupěte jsme představili druhý díl skvělé hororové série Darkest Fear. Necelý uplynulý měsíc však stačil mobilnímu operátorovi O2 k tomu, aby na svém portálu nabídl i poslední část (jak jinak než skvěle lokalizovanou do češtiny) mnoha významnými cenami ověnčené trilogie, která je nade vší pochybnost jedním z nejkvalitnějších projektů mezi mobilními hrami v celé jejich historii. Ve třetím dílu s podtitulem Nightmare zjistí Tomáš Warden, že podivná bakterie již ovládla tělo jeho dcery Heleny a dala jí nevídané schopnosti, ale zároveň ji učinila extrémně citlivou na světlo. Aby Tomáš zbavil Helenu bakteriální posedlosti, musí najít čtyři přísady, nezbytné to složky protiléku, který je jedinou nadějí na úplné uzdravení.

V roli Tomáše Wardena vás opět čeká náročná strategická arkáda, v níž musíte naplno využít promyšlených světelných efektů a najít způsob, jak si osvětlit cestu loučemi, odrazy světla v zrcadlech či hořícími předměty, protože jen tak se dokážete vyhnout útokům všudypřítomných, avšak světloplachých netvorů. V celé sérii Darkest Fear vůbec nebojujete zbraněmi, ale používáte pouze zdroje světla, které dokáží všechny příšery udržet v dostatečné vzdálenosti. Budete hrát i v roli Heleny, s ní se ovšem musíte jakémukoli zdroji světla vyhnout, protože kvůli napadení bakterií se světlo stalo jejím nejhorším nepřítelem. Za obě postavy hrajete střídavě podle potřeby tak, aby se dokázaly ve zdraví dostat k východu.

Na cestách skrze jednotlivé úrovně vás čekají promyšlené hlavolamy, děsivá atmosféra, skvělá grafika i hratelnost, hordy masožravých monster z temnot, plížící se zombie a tři hlavní bossové. Zahrát si lze hned ve třech obtížnostech a podle průběhu hry a množství nasbíraných bonusů si vychutnat patnáct možných variant zakončení. Darkest Fear 3: Nightmare je dokonalým vyvrcholením velkolepé série, která se bude jen těžko překonávat. Nabízí skvělou kombinaci hororově stísněné atmosféry, precizní grafiky, vynikajícího příběhu provázaného skrze všechny tři díly, výbornou hratelnost i stylový hudební doprovod. Tomu nelze odolat, a kdyby vývojáři nabídli i možnost multiplayeru či ukládání pozic, neměla by třetí část ani celá série chybu.

[Žánr] Strategická arkáda **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Rovio Mobile, www.rovio.com **[Cena]** 70 Kč **[Zdroj]** O2, mobilnihry.o2active.cz **[CZ]**

9,1

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

MONOPOLY TYCOON 2007

Hru Monopoly pravděpodobně znáte, aniž o tom víte – jako klon deskové hry Dostihy a sázky. Vaším úkolem je využít co nejlépe herní měny pro skoupení veškerého majetku. V Dostizích a sázkách tvoří herní měnu koně a stáje, v Monopolech představují obchodní artikl nemovitosti. Na výběr máte ze tří herních módů: Volná hra (s náhodně generovaným dějem), Scénář (s předpřipraveným dějem) a Vysoká hra (s časovým omezením na třicet herních dnů). Cesta k vítězství vede přes obchodování a investice. Musíte hlídat aukce o nemovitosti, vyhrávat dražby, shromažďovat majetek, vhodně do něj investovat a samozřejmě likvidovat konkurenci (až tři soupeře). Získané budovy musíte pomocí nejrůznějších nástrojů vylepšovat, je zapotřebí zaměstnat potřebné odborníky, poradce a provádět další investiční činnosti. Děj se odehrává v živém městě a stačí jeden chybný krok a přijdete třeba o zákazníky obchodního domu, jehož hodnota rázem spadne na polovinu ceny. Hra nabízí českou lokalizaci, dobrou hratelnost i přehlednou a detailní grafiku, v níž se jistě neztratíte.

[Žánr] Stolní/Desková **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Hands On Mobile, www.handson.com **[Cena]** 79 Kč **[Zdroj]** iDrive, www.frogu.cz **[CZ]**

7,4

SHREK TŘETÍ

Ať již jste třetí díl Shreka viděli nebo nikoli, oficiální mobilní hru k tomuto filmu si jako zákusek můžete dát v obou případech. Děj pochopitelně kopíruje ten filmový: Shrek se těší na návrat z přepychového paláce domů do chatrče mezi bažinami, jenže starý král umírá a Shrekovi odkáže královskou korunu. Shrek vyděšený královskou budoucností se ale naštěstí pro něj dozví, že existuje ještě jeden dědic trůnu, a toho se vydává bez okolků hledat. Samozřejmě i se svými nerozlučnými přáteli – kocourem v botách a oslíkem. Zahrajete si v kůži Shreka a oslíkovy dračí manželky, s nimiž musíte projít, resp. proletět osmi lokacemi v království Za sedmero horami, v hlubinách kouzelného lesa a komnatách královského paláce. Vaším cílem je porazit všechny zloduchy z bandy prince Krasoně, což vám půjde ještě lépe, pokud objevíte tajné místnosti s užitečnými bonusy. Ovládání je velmi jednoduché, grafika vtipná, nápaditá a kouzelná (aspoň z pohledu fanoušků Shreka), jen doba hraní i obtížnost mohly být vyšší.

[Žánr] Arkáda **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Gameloft, www.gameloft.com **[Cena]** 89 Kč **[Zdroj]** T-Mobile, www.t-zones.cz **[CZ]**

7,8

HRÁČŮV RÁDCE

NA DIVOKÉM ZÁPADĚ

Sličné děvy, kovbojové na silných ořích a prázdné láhve od whisky. Slavný Divoký západ známe z desítek legendárních kovbojek. Dnešní Hráčův rádce nám představí tituly ze světa, kde zákonem byla pistole a trestem oprátka. V dobách, kdy váš život měl právě takovou cenu, jaká byla napsána na plakátu s vaším portrétem a nadpisem Wanted. Vítejte v pekle 19. století!

CALL OF JUAREZ

Westernovka Call of Juarez je klasickou akční střílečkou, která vsází především na mimořádně kvalitní příběh. V něm si zahrajeme za dvojici hlavních hrdinů – nejprve za mladého Billyho, který je neprávem obviněn z vraždy svého vlastního otce a prchá před zákonem, v druhé části pak za místního šerifa, který mladíka pronásleduje. Kromě povedené dějové linie patří k hlavním trumfům hry perfektní technické zpracování a hratelnost plná zvratů, které neustále posunují děj dále.

hratelnost, grafika, přítomnost dvou hlavních hrdinů
linearita, hardwarově náročnější

[Platforma] PC, Xbox 360 [Žánr] Akční střílečka [Rok vydání] 2006 [Cena] 499 Kč

TIP

GUN

Máte rádi Divoký západ a totálně ujíždíte na sérii Grand Theft Auto? V tom případě máte ty nejlepší předpoklady ke koupi zajímavé akční střílečky GUN. Skoro dva roky starý titul je takové GTA situované na Divoký západ. Hlavním hrdinou je pistolník Colton Wright, který chce pomstít vraždu svého otce. V rámci cesty za spravedlností si užijeme kovbojský život plný jízdy na koni, přestřelek a tvrdého alkoholu. Troufáte si? Pak si připněte opasek s kolty!

atmosféra, přestřelky, questy, příběh
přílišná krátkost

[Platforma] PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GC [Žánr] Akce ve stylu GTA [Rok vydání] 2005 [Cena] 499 Kč

TIP

DESPERADOS 2

Série Desperados by se dala hanlivě označit za kopii Commandos zasazenou do prostředí Divokého západu. Těžko bychom tento fakt vyvraceli, nicméně vlastně k tomu ani není důvod – Desperados jsou skvělou strategií a jen málokoho zajímá, čím se inspirovala. Dvojnásobně to platí o druhém dílu, který kromě strhující hratelnosti, napínavého děje a detailní grafiky přináší i možnost přepínat mezi klasickým izometrickým nadhledem a pohledem třetí osoby. Nemáte-li přes prázdniny co dělat, jedná se o jasnou volbu!

grafika, design misí, příběh
stereotyp, hudební kulisa, špatná umělá inteligence

[Platforma] PC [Žánr] Strategie [Rok vydání] 2006 [Cena] 599 Kč

TIP

DEAD MAN´S HAND

Dead Man´s Hand nepatří mezi zástupce nejkvalitnějších titulů a svým zpracováním se řadí jen k lehkému nadprůměru. Kdo by však měl chuť přenést se na virtuální Divoký západ za příjemně levný peníz a zde během několika málo hodin dohrát tuctovou střílečku, ten nechť utíká do nejbližšího obchodu. Dostane se mu do rukou titul, jehož přednostmi jsou příběh (v něm se mstíte několika členům gangu, který vás zradil), vcelku líbivé technické zpracování, a hratelnost, která má spád a nenutí přemýšlet.

souboje se členy gangu, příběh, jízda na koni
po několika hodinách nuda, stereotypní mise

[Platforma] PC, Xbox, Xbox 360 [Žánr] Akční střílečka [Rok vydání] 2004 [Cena] 199 Kč

TIP

HORKÉ LÉTO 2

Nezařadit do tohoto Hráčova rádce druhý díl série Horké léto by byl vyslovený hřích. Pokračování oblíbené adventury, v níž si opět zahrajeme za profláknutého Honzu Majera (aneb kluci mi říkají Rambo, holky kreténe :-)), nás zavedlo až na Divoký západ. Tady budeme muset pomoci místnímu indiánskému kmenu nalézt ukradený talisman. O příběhu Horké léto 2 ale není – prim hrají šílené scénky, vtípky podtrhnuté skvělým dabingem Zdeňka Izera a v neposlední řadě naprosto nelogické úkoly. Přesto je to ale i po letech zábava.

dabing Zdeňka Izera, mezihry, lepší než jednička
špatné animace, pomalý engine, místy nuda

[Platforma] PC [Žánr] Advantura [Rok vydání] 1999 [Cena] 399 Kč

TIP

THE WESTERNER

The Westerner navazuje na legendu adventur z prostředí Divokého západu Tři lebky Toltéků, která je mnohými považována za nejlepší adventuru všech dob. The Westerner tak měl základy relativně dobře postavené – a co potěší mnohem víc – vybudoval na nich důstojného nástupce. Hlavním hrdinou je opět Fenimore Fillmore, který má za úkol zamezit drancování milovaného městečka padouchem Starkem. The Westerner je novodobou 3D adventurou, v níž můžete dokonce přepínat pohled do perspektivy vlastních očí.

humor, dlouhotrvající hratelnost, grafika, zábavnost
kamera, hudba, pohyb po lokacích

[Platforma] PC [Žánr] Adventura [Rok vydání] 2004 [Cena] 199 Kč

TIP

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době se přes prázdniny nemusí učit :-)

Mc´BLOG

ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

[ZAČALO LÉTO]

Sluníčko svítí jak o život, venku je horko jak pes, holky soutěží v tom, která si na sebe dokáže vzít co nejméně věcí… A já se pořád ještě nestihl opálit. Skoro přemýšlím o tom, že bych si na kůži bílé jako prázdná stránka z Wordu založil image, ačkoliv jsem ještě nepřišel na to, k čemu by mi to bylo dobré. Třeba dřív najdu monitor se zabudovaným horským sluníčkem.

[VyVOLENÝ HONZA]

Ovšem nebudete okukovat přímo jeho na obrazovce nejmenované príma televize, ale Honzovy zápisky ze Santa Monica Beach ve slunné Californii. Honza totiž vyhrál redakční loterii a po martyriu na americké ambasádě, kde se snažil získat vízum, jede do země zaslíbené. Bohužel se sen o ledovém ginu s tonikem a krásných slečnách v bikinách rozplývá s nabitým programem letošní E3. Odměna za Honzovu oběť však připadne vám, čtenářům, v podobě toho nejlepšího zpravodajství z největší herní výstavy, které vám doručíme až domů prostřednictvím stránek Doupě.cz.

[JÁ UMÍM DRŽET GAMEPAD!]

Ano, poněkud dětinské výskání nad samozřejmostí, ale hnedle to vysvětlím. Na krabici s Command & Conquer: Tiberium Wars pro Xbox 360 jsme totiž koukali nevěřícně všichni. Tak jsem jednou počkal, až všichni odejdou domů, a v romantické atmosféře potemnělého open space jsem hru poprvé zkusil… ehm. No a k mému ohromnému úžasu to vážně fungovalo! Další z mých oblíbených žánrů je hratelný na konzolích, jupí!

[PŘESTĚHOVALI JSME SE]

Vlastně jsme to stihli již na začátku června, ale nějak v tom shonu nebyl čas o tom napsat něco víc. Tak tedy ano, mám krásný nový stůl s krásnou novou židlí a krásným novým výhledem z krásného nového okna. A před budovou je krásný nový rybníček s krásnými novými kačenkami. Vůbec se celý cítím tak nějak krásný nový.

[ČTENÁŘI NIKDY NEZKLAMOU]

Zvlášť ve chvílích, kdy to nečekáte. Je přeci jedno, že jste průměrnou hříčku recenzovali před třemi a půl lety, vždy se najde někdo, kdo vám pošle mail s žádostí o radu, jak se dostat přes tu římsu v šestém kole čtvrté epizody – tam za tou bednou, víte, ne? Pro redaktora je to jednoduchý kvíz: vzpomenout si, že hru někdy vůbec hrál, je za bod, nevzpomenout si za dva (odpověď na dotaz je pak totiž vtipnější), vzpomenout si naopak bodově ohodnoceno není. To je totiž nuda.

[KAMIL MĚ VZAL NA PÁRTY]

Každý máme jiné záliby, Kamil se zhlédl v zakládání herních časopisů a zrození nového dítka jménem Oficiální Xbox 360 magazín je pochopitelně potřeba oslavit. K tomuto účelu se sešla přibližně stovka kmotrů a kmoter v pražském Harley's baru a nechyběla tam ani moje maličkost. Akce se nepochybně vyvedla, soudě podle toho, že většinu účastníků jste následující dopoledně jednoduše nesehnali. Pak už jen zbývalo vzpomenout si, s kým jste si tykali a s kým ne a především kdo má vaše diskreditující fotky s hosteskami.

[PC JE PRO HRY MRTVÉ]

A říkejte si, co chcete! Na mé ploše najdete přesně šest odkazů na hry: Warcraft 2, Warcraft 3, Warcraft 3: Frozen Throne, Starcraft, World of Warcraft a Unreal Tournament 2004. Občas k nim přibude nějaká starší adventura. Nedávný pokus rozjet po dlóóóuhé instalaci nového Colina dopadl tak, že kdybych si pustil slideshow screenshotů, byl bych na tom stejně, a to nemám žádnou „šunku komp". HDTV, křeslo a ovladač v ruce, to je budoucnost. A cola a popcorn.

[POČÍTÁNÍ KALORIÍ? ALE JDĚTE]

Nové pracoviště má jednu vadu na krásu – zatímco v centru Brna máte na výběr z nespočtu restaurací, pizzerií a bister, nová lokalita těmito gastronomickými zázraky zazáří až později na podzim. Na výběr jsou aktuálně dvě průměrné jídelny a McDonald´s. Často tak jde hrdost stranou a oběd končí u McRoyal menu s velkými hranolkami a dvěma cheeseburgery. Nejdřív jsem si říkal, že taková strava se musí těžce podepsat na mé figuře, vše ale elegantně vyřešilo cestování na Heelyskách.

HARDWARE NEWS

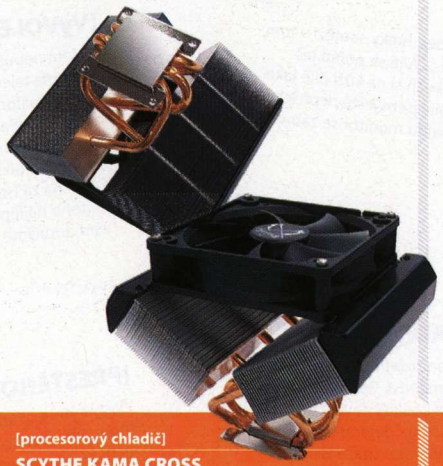
Opravdová vodní příšera

Leadtek se rozhodl všechny přesvědčit, že Ultra není zase tak ultra. Leviatan této firmy využívá samostatný modul vodního chlazení, který přenáší teplo do externího chladiče osazeného regulovatelným 12cm ventilátorem s hlučností do 30 dBA. Vodní chlazení Leviathanu zvládá teplotní výdej až do 180 W. Takt jádra Tchajwanci nebojácně nastavili na 684 MHz (referenční karta má o 72 MHz méně) a paměti pak na 2,322 GHz efektivně. To je o 162 MHz více než u referenčního modelu.

[grafická karta]
LEADTEK GEFORCE 8800 ULTRA LEVIATHAN
cena 24 000 Kč
www.leadtek.com

Křížem krážem

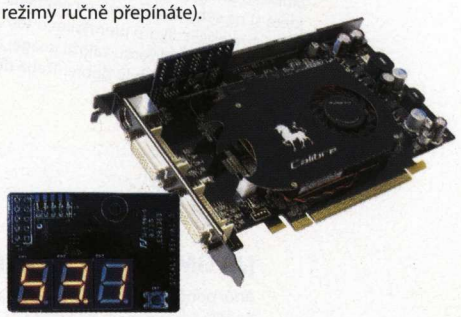
S originální konstrukcí procesorového chladiče přichází nyní společnost Scythe. Ta proti sobě postavila dva pasivy s velmi jemným žebrováním, které zastřešila 10cm větrákem. Se svou hmotností 530 g se vrhne na libovolnou desku s paticí 754, 939, 940, AM2, 478 nebo 775. Zda bude tato konstrukce účinná, trochu pochybujeme, můžeme se ale dočkat překvapení.



[procesorový chladič]
SCYTHE KAMA CROSS
cena 40 USD
www.scythe.com

Zrozena pro přetaktování

Jestliže Galaxy dělá „tak trochu jiné" karty, Sparkle doslova hýří originalitou. Nová Calibre P860 není ledasjakou GeForce 8600 GT. Již od výrobce je takt jádra nastaven na 630 MHz, takt 512MB GDDR3 pamětí na 1 620 MHz efektivně a hlavně v balení najdete další menší kartičku se segmentovým displejem. Tuto „dceřinou" kartu osadíte do připraveného konektoru a třímístný displej vám umožní sledovat teplotu jádra/PCB ve dvou jednotkách (stupně Celsia a Fahrenheita, mezi všemi režimy ručně přepínáte).



[grafická karta]
SPARKLE CALIBRE GEFORCE 8600 GT (P860)
cena 4 600 Kč
www.sparkle.com.tw

Přežije i zemětřesení

Nejvyšší série základních desek Gigabyte nese již nějakou dobu označení DQ6. S tímto cejchem se objevila i deska s čipovou sadou Intel P35 (Bearlake). Deska podporuje nové vícejádrové procesory s FSB až 1 333 MHz, stejně tak jako paměti DDR3-1333. Na desce najdete pouze kvalitní součástky, jako jsou kondenzátory s pevným dielektrikem nebo zalité cívky. Milovníky více grafických karet potěší podpora technologie CrossFire.

[základní deska]
GIGABYTE GA-P35T-DQ6
předpokládaná cena 8 000 Kč
www.gigabyte.com.tw

Přenosných 12 Mega

Panasonic představil první kompaktní fotoaparát s rozlišením 12,2 Mpx a širokoúhlým ohniskem od 28 mm. Nový čip s velikostí 1/1,72" slibuje dostatečný příjem světla pro menší šum a samozřejmostí je optická stabilizace. Základní 3,6× zoom lze zvětšit na sedminásobek, pokud se spokojíte s 3Mpx rozlišením, v tom případě se využije jen střední část čipu. Rozlišení 4 000 × 3 000 odpovídá tiskům ve velikosti A2, což je na kapesní fotoaparát až absurdní velikost.

[kompaktní fotoaparát]
PANASONIC DMC-FX100
cena odhadem 15 000 Kč
www.panasonic.cz

Výkon v kapse

XDA Flame bude nejvýkonnějším kapesním počítačem s Windows Mobile Phone Edition. Pro O2, který jej bude exkluzivně nabízet, jej vyrábí společnost Asus a na hardwaru se opravdu nešetřilo. Flame nabídne VGA displej s úhlopříčkou 3,6" a dokáže zobrazit 262 tisíc barev (65 tisíc efektivně ve Windows Mobile 5). Nechybí mu ani výkonný 520 MHz procesor Xscale od Intelu a grafický akcelerátor nVidia GoForce 5500. Podporovat bude vedle GSM také 3G sítě. Samozřejmostí je Wi-Fi a 2Mpx fotoaparát.

[komunikátor]
O2 XDA FLAME
cena odhadem 20 000 Kč
www.seeo2.com/flame

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

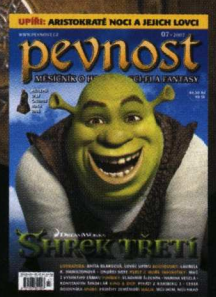
SVEZTE SE NA VLNÁCH FANTAZIE

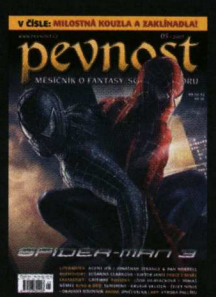
SPOLU S MAGAZÍNEM

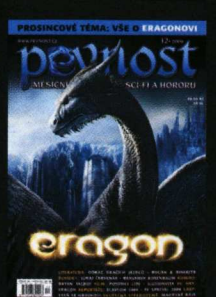
pevnost

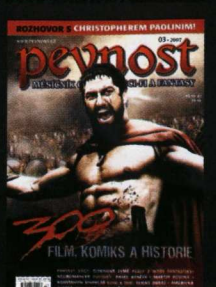
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU

PEVNOST JE TROJNÁSOBNÝM DRŽITELEM CEN AKADEMIE SFFH V KATEGORII NEJLEPŠÍ ČASOPIS V LETECH 2004, 2005 A 2006









SPECIÁL

O PIRÁTECH Z KARIBIKU

PRÁVĚ V PRODEJI

PIRÁTI Z KARIBIKU

NA KONCI SVĚTA

PEVNOST – NA STÁNCÍCH K DOSTÁNÍ VŽDY POSLEDNÍ STŘEDU V MĚSÍCI ZA POUHÝCH 49,50 Kč (S KNIŽNÍ PŘÍLOHOU ZA 119 Kč)!

TEST: NAKRMTE SVÉ POČÍTAČE

Podrobný rádce při nákupu zdroje

Počítačový zdroj zajišťuje spolehlivý chod každé sestavy. Přestože jeho porucha může znamenat i zničení jiných komponent, pořád na něm mnoho uživatelů šetří. Při stoupající spotřebě energie počítačů jsou na něj přitom kladeny čím dál vyšší nároky. Který si však vybrat?

Dnešní výkonné počítačové sestavy, ve kterých se zabydlují dvoujádrové procesory, nenasytné grafické karty či disková pole, se neobejdou bez dostatečně silného zdroje. Také v méně výkonných počítačích je ale třeba klást důraz na kvalitní napájecí jednotku, ať už z důvodu jejího tichého chodu, nebo pro vyšší spolehlivost a hladký chod sestavy. Jak ale zjistit, jestli vašemu zdroji nedochází dech? Některé příznaky lze vysledovat i z chování počítače a nemusí být zapotřebí osciloskopu či jiných měřících přístrojů. Prvním takovým znamením bývá například samočinný restart pevného disku, který začne vydávat zvuk jako při startu počítače. Dalším příznakem může být nejen náhodné zamrzávání systému (obzvlášť při hraní her), ale také nepříliš vysoké hodnoty frekvencí při přetaktování.

Výkon není všechno

Ještě než se pustíte do hledání toho pravého zdroje, udělejte si seznam všech komponent, které máte nebo někdy budete v budoucnu mít v počítači. Je zapotřebí započítat i všechna USB zařízení či každičký ventilátor. Poté doporučujeme některým z webových PSU kalkulátorů (např. na **http://jdi.zive.cz/PSU**) vypočítat, jak výkonný zdroj bude zapotřebí s tím, že si necháte dostatečnou rezervu. Problémem počítačových zdrojů je však fakt, že jejich celkový výkon je jen jedním z mnoha kritérií výběru zdroje. Velmi důležité je především vzít v úvahu, jak má zdroj tento výkon rozložen do jednotlivých napěťových větví. Ze všeho nejvíce dbejte na silné +12V větve a jejich počet, v moderní sestavě totiž napájí nejvíce komponent, a jsou tak nejvíce zatěžovány. Jejich vyšší počet jim pomáhá lépe odolávat náhlému nárůstu zátěže. Výkon větví +5V a +3,3V je prakticky u všech zdrojů více než dostatečný, u levných dokonce zbytečně vysoký.

Vysoká účinnost známkou kvality

Velmi důležitá je u zdroje jeho účinnost, která udává, kolik celkového příkonu se dostane na výstup zdroje a kolik se promění na nežádoucí teplo. Nic není ideální a žádný zdroj nedosahuje 100% účinnosti, nicméně kvalitní dražší zdroje se jí alespoň snaží přiblížit. Nízkou účinnost poznáte nejen na vysoké hlučnosti zdroje, jehož ventilátor se musí točit na vysokých otáčkách, aby odvedl přebytečné teplo, ale také na svém účtu za elektřinu. Potřebuje-li vaše počítačová sestava například 300 W energie, při 90% účinnosti zdroje bude ve skutečnosti odebírat 333 W, ale při 80 % již 375 W. Z celkového příkonu zdroje se tedy přemění o 42 W energie více na teplo, což dá za 24 hodin provozu rozdíl o velikosti jedné kilowatthodiny. Peníze vynaložené při koupi dražšího zdroje s vysokou účinností se tak mohou časem vrátit. Účinnost zdrojů se v závislosti na jejich zatížení mění a můžete ji zjistit například z námi změřených výsledků v tabulce.

> **CELKOVÝ VÝKON ZDROJE JE JEN JEDNÍM Z KRITÉRIÍ**

Toužíte-li po tichém zdroji, dívejte se především po kouscích jak s co nejvyšší účinností, tak s jedním 12 či 14cm ventilátorem s teplotní regulací. Ani to však není zárukou tichého chodu, proto vybírejte například podle hlučnosti, kterou jsme u jednotlivých kousků naměřili. I zdroj s jediným 8cm ventilátorem, a přitom výborně navrženým vnitřním uspořádáním pro optimální chlazení, může být velmi tichý. K nižší hlučnosti pomáhá také hladká drátěná mřížka namísto lisované s ostrými hranami nebo zadní otvory ve tvaru včelí plástve.

Pořádek v kabeláži

Nedostatek kabelů vedoucích ze zdroje či jejich malá délka vám mohou způsobit nepříjemnosti a další výdaje se sháněním různých redukcí a rozdvojek. U moderních počítačových sestav jsou vítány napájecí konektory pro SATA disky a u výkonnějších zdrojů jeden či více šestipinových konektorů pro napájení PCIe grafických karet. Některé lepší zdroje mají i oddělitelné kabely, což přispěje k většímu pořádku ve skříni. V našem testu jsme oddělitelné kabely uváděli jako výhodu, nejsou jí však vždy! Mezi zdrojem a základní deskou by totiž mělo být co nejméně konektorů, protože na každém vzniká přechodový odpor. Především u velmi výkonných zdrojů je tak paradoxně lepší tuto vymoženost i přes větší nepořádek ve skříni oželet.

Jak vidíte, vybrat ten pravý počítačový zdroj není vůbec jednoduché. Pokud si stále nevíte s volbou rady, můžete sáhnout po některém z námi vybraných šesti zdrojů s přihlédnutím k tomu, jak velký výkon potřebujete. Podrobnou metodiku testování najdete na **computer.zive.cz/?q=test-zdroju**.

TYPY A DŮLEŽITOST NAPĚŤOVÝCH VĚTVÍ

+3,3V – napájí slot AGP, základní desku, paměti a síťovou kartu. U systémů bez slotu AGP ztrácí na významu
+5V – napájí PCI karty, paměti, disketovou mechaniku a elektroniku v discích či optických mechanikách. Dříve napájela procesory Pentium III a starší Athlony XP, dnes již nemusí být příliš silná
+12V – napájí AGP grafickou kartu s přídavným napájením, PCIe grafické karty a ostatní PCIe karty, motorky pevných disků a CD/DVD mechanik, přídavné ventilátory a všechny typy moderních procesorů
-12V – určena např. pro symetrické napájení koncových zesilovačů zvukových karet
-5V – prakticky již nepoužívaná větev
+5Vsb – úplně samostatná nezávislá větev, která v pohotovostním režimu napájí některé obvody důležité pro probuzení počítače (základní desku, síťovou kartu), často USB a PS/2 porty a někdy i paměti

SLOVNÍČEK ZÁKLADNÍCH POJMŮ

Příkon: Energie dodaná do zařízení z elektrické sítě
Činný příkon: Příkon, který je celý zařízením spotřebován, tj. přeměněn na jinou formu energie (světlo, teplo apod.)
Jalový příkon: Rozdíl mezi celkovým a činným příkonem. Ten sice zařízení po jistý čas odebírá, vzápětí jej však vrací zpět do sítě
Celkový příkon: Příkon, který musí být k zařízení přenášen
Účiník: Neboli cos φ, tj. cosinus úhlu mezi střídavým napětím a proudem. Jedná se také o poměr činného k celkovému příkonu
Účinnost zdroje: Poměr výstupního výkonu ke vstupnímu činnému příkonu. Udává, kolik procent vstupní energie se přemění na výstupní energii a kolik na nežádoucí teplo

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Po narození nebylo jeho první slovo „máma", ale „BIOS"

ZDROJE DO NENÁROČNÝCH SESTAV

Be Quiet ES-350W

Toužíte-li po dokonale tichém zdroji, je Be Quiet tou pravou volbou. Za každé situace, i při maximální zátěži, se vyznačoval absolutně neslyšným chodem. Může za to především jeho vysoká účinnost a velmi nízké otáčky tichého ventilátoru. Přesto se zdroj nijak výrazně nepřehříval a svou nízkou hlučnost si udržel i při dlouhodobé zátěži. Zdroj sice nemá oddělitelné kabely, zato jsou opletené a snadno se vážou k sobě. K tomuto účelu navíc v příslušenství zdroje najdete sadu jak obyčejných stahovacích pásek, tak pásek na suchý zip. Jednou z mála nevýhod tohoto zdroje je vyšší napětí na +12V větvi, které při maximální zátěži dosahovalo až 12,3 V.

Součástí výstupů zdroje je mimo jiné také trojice přímých výstupů na ventilátory

VERDIKT

7,4 celkové hodnocení

- Neslyšný chod
- Opletené kabely
- Výstupy na ventilátory

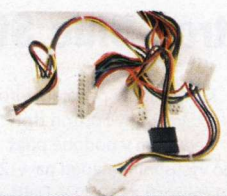
- Napětí +12V větve
- Poměr cena/výkon
- Mírně měkký zdroj

Cena 2 120 Kč

Velikost výst. napětí	7,2
Zvlnění výst. napětí	7,0
Chlazení	8,5
Účinnost a účiník	7,4
Kabeláž a konstrukce	6,0

Fortron ATX-350PNR

Tento levný a oblíbený zdroj o výkonu 350 W má sice při nízké zátěži poněkud vyšší hodnoty napětí, ty se však při vyšší zátěži již dostanou na přijatelnou hladinu. Zvlnění napětí na +3,3V a +5V větvích je minimální, horší je to ale s +12V větvemi, u kterých bylo poměrně vysoké. Zato je zdroj velmi tichý a ani jeho účinnost není nízká, když jej nebudete zatěžovat na maximum. Zklamáním je chudá kabeláž, u které je malý počet konektorů, krátké kabely, navíc chybí grafický napájecí 6pinový konektor a opletení kabelů. Nízká cena se tedy podepsala na méně kvalitní kabeláži a větším kolísáním napětí, ovšem při použití v méně výkonných sestavách zdroj plně obstojí.



U sestavy s více pevnými disky s kabeláží tohoto zdroje příliš neuspějete

VERDIKT

5,8 celkové hodnocení

- Nízká cena
- Tichý chod

- Zvlnění napětí u +12V větví
- Poměrně měkký zdroj
- Kabeláž
- Účinnost a účiník

Cena 808 Kč

Velikost výst. napětí	7,1
Zvlnění výst. napětí	7,6
Chlazení	6,8
Účinnost a účiník	4,9
Kabeláž a konstrukce	2,9

VÝKONNÉ ZDROJE DO NÁROČNÝCH SESTAV

Enermax Liberty ELT500AWT

Výbornou volbou mezi výkonnými zdroji je Enermax Liberty ELT500AWT s celkovým výkonem 500 W a se dvěma silnými +12V větvemi. Jeho účinnost sice není nejvyšší (kolem 84 %), ale zato se může pochlubit bezkonkurenčně nejnižším zvlněním napětí na všech větvích při jakékoliv zátěži i přesnými hodnotami výstupních napětí. I když tento zdroj nepatří k nejtišším, plná teplotní regulace otáček způsobí, že o něm nebudete vědět, dokud jej nezatížíte naplno. Výhodou je také přítomnost dostatečného množství oddělitelných kabelů s opletením. Cena tohoto zdroje se může zdát vysoká, odpovídá však jeho výborné kvalitě zpracování.

Oddělitelné kabely dostanete v praktickém uzavíratelném pouzdru se suchým zipem

VERDIKT

8,0 celkové hodnocení

- Kvalitní zpracování
- Nejnižší zvlnění napětí
- Tichý chod
- Oddělitelné a opletené kabely
- Vysoký účiník

- Mírně nižší účinnost

Cena 2 736 Kč

Velikost výst. napětí	7,4
Zvlnění výst. napětí	9,2
Chlazení	7,8
Účinnost a účiník	7,0
Kabeláž a konstrukce	8,8

Corsair HX520W

Tento zdroj je prakticky převlečený model Seasonic. Jedná se však o jeden z nejkvalitnějších zdrojů vůbec. Důvodem je především jeho neslyšný chod při střední zátěži, mírně hlučným se stane až při vysoké a maximální zátěži. Dále se může pochlubit prakticky 90% účinností, přesnými napětími na svých výstupech a v neposlední řadě také oddělitelnými kabely. Navíc se vyznačuje také mimořádnou tvrdostí, pohyb napětí při náhlém zvýšení zatížení o 10 A byl téměř neměřitelný. Jedinými nevýhodami výrobku je pouze vyšší cena a mírně vyšší zvlnění napětí na jeho výstupech při jakékoliv zátěži. Míra zvlnění však ani zdaleka nedosahuje maximálních povolených hodnot.

Odpojitelné kabely dostanete v úhledné brašničce na suchý zip

VERDIKT

7,7 celkové hodnocení

- ▲ Vysoká účinnost a účiník
  Velmi nízká hlučnost
  Velmi tvrdý zdroj
  Odpojitelné kabely
- ▼ Cena, nižší napětí +5V větve
  Vyšší zvlnění na všech větvích

Cena 3 668 Kč

Velikost výst. napětí	7,4
Zvlnění výst. napětí	4,6
Chlazení	8,9
Účinnost a účiník	8,6
Kabeláž a konstrukce	7,7

Fortron Blue Storm II 500W

Modrý 500W napájecí zdroj z dílny firmy Fortron trpí neduhem v podobě příliš vysokého výstupního napětí na +12V větvích o velikosti až 12,32 V. Další jeho slabinou je vyšší hlučnost při zátěži, přitom se ale může pochlubit vysokou účinností okolo 85 % a vysokým účiníkem. Maximální udávanou zátěž zvládl bez problémů, pouze za cenu vyššího zvlnění na +12V větvích a vysoké hlučnosti. Při nízké, střední i vysoké zátěži se však zvlnění napětí drží v přijatelných mezích. Výstupní napětí tohoto zdroje je navíc velmi tvrdé, náhlý nárůst proudu s ním prakticky nehnul. V příslušenství ke zdroji naleznete kromě napájecího kabelu také sadu šroubků a suché zipy pro snadné svázání kabeláže.

Kabely tohoto zdroje sice nejsou oddělitelné, zato však dostatečně dlouhé a opletené

VERDIKT

6,4 celkové hodnocení

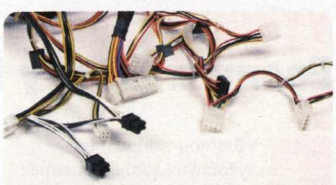
- ▲ Nízká cena
  Vysoká účinnost
  Opletené kabely
  Velmi tvrdý zdroj
- ▼ Napětí na +12V větvích
  Vyšší hluk při zátěži

Cena 2 058 Kč

Velikost výst. napětí	6,8
Zvlnění výst. napětí	5,4
Chlazení	6,7
Účinnost a účiník	7,3
Kabeláž a konstrukce	5,5

Chieftec GPS-500AB

U tohoto 500W zdroje najdete celkem tři nezávislé +12V větve, které mohou poskytnout dohromady až 360 W, což je u zdroje do 2 000 Kč nevídané. Se zvládnutím maximální zátěže neměl Chieftec žádný problém. Jeho účinnost kolem 86 % je poměrně vysoká, se svou hlučností však již úspěchy neslaví. Otáčky ventilátoru mohly být klidně nižší, ve zdroji totiž panují nízké teploty. Jednou z jeho největších slabin je vysoké zvlnění výstupního napětí při jakékoliv zátěži, které patří k nejvyšším v testu výkonných zdrojů. Nižší cena se také podepsala na chybějícím opletení na jednotlivých kabelech či na zcela chybějícím příslušenství.



Přímé propojení obou PCIe napájecích kabelů není zvlášť při přítomnosti tří +12V větví příliš vhodné

VERDIKT

6,2 celkové hodnocení

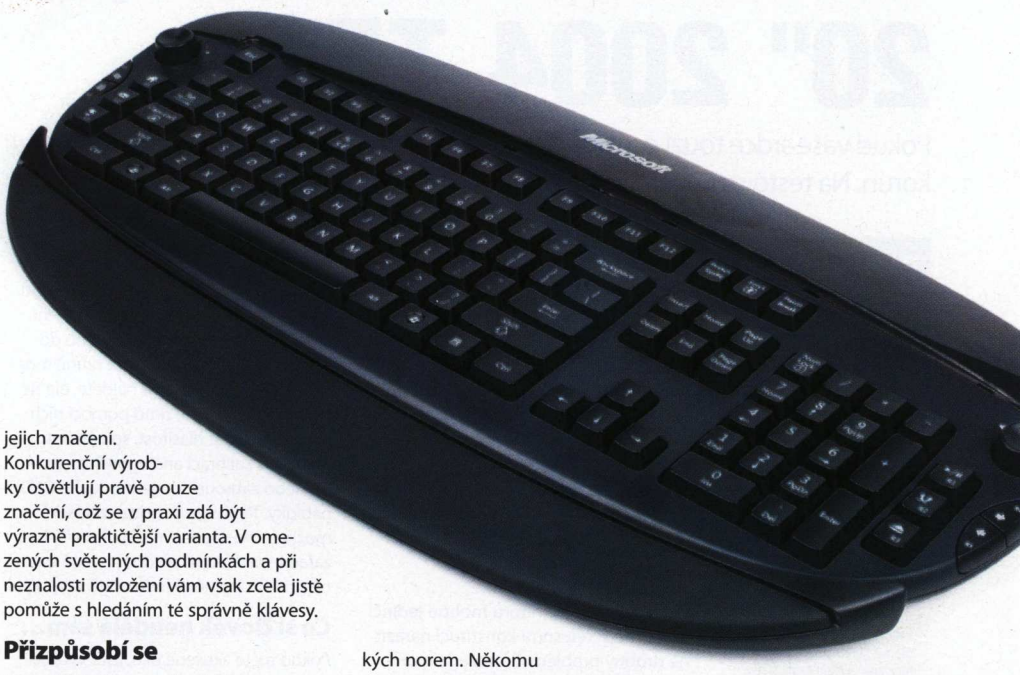
- ▲ Tři +12V větve, nízká cena
  Tvrdý zdroj
  Vysoká účinnost
- ▼ Zvlnění výstupních napětí
  Hlučnost při vysoké zátěži
  Kabely bez opletení

Cena 1 967 Kč

Velikost výst. napětí	8,3
Zvlnění výst. napětí	2,4
Chlazení	7,5
Účinnost a účiník	6,9
Kabeláž a konstrukce	4,9

TEST: MICROSOFT RECLUSA

Modrá je dobrá



Když můžou mít myši, stoličky, podložky a vlastně kdoví co ještě specializované herní ekvivalenty, proč by nemohla existovat i herní klávesnice? Vždyť přece nevadí, že většina lidí mezi nimi nevnímá rozdíly, pokud mají alespoň oddělené kurzorové klávesy a očekávanou rychlost odezvy. Microsoft se s nedávno recenzovanou myší Habu vrací na herní scénu, přičemž sortiment nedávno obohatil herní klávesnicí s názvem Reclusa. Ta je podobně jako Habu vyvinuta ve spolupráci s etablovanou herní značkou Razer. Hardware od softwarového giganta sice může působit podivně, ale díky neoddiskutovatelné kvalitě má mnoho příznivců a patří ke špičce. Co vlastně dělá z počítačové klávesnice klaviaturu herní? Microsoft pojal tuto otázku ze široka a do Reclusy integroval hned několik funkcí, které by mohly hráče oslovit.

Podělí se o USB

Od běžného hranatého standardu se Reclusa odlišuje již svým oválným tvarem, kterému dominuje vystouplá vrchní část z lesklého černého plastu. Ten se bohužel velmi rychle špiní otisky prstů a stejně rychle škrábe při pokusech o jeho vyčištění. Znalejší oko jistě zaujme i větší šířka způsobená sadou programovatelných kláves a ovládacích prvků na bočních hranách. Celek zakončuje odpojitelná dlaňová opěrka, která má velmi příjemný změkčený povrch. Bližší zkoumání odhalí také dvojici USB portů rozmístěných do rohů klávesnice. Ty podporují pouze pomalý standard USB 1.1 a mají sloužit pro připojení zařízení s nižšími nároky na napájení tj. například USB paměti a podobně.

Hlavním tahákem by však mělo být efektní modré podsvícení, které ale nemá nastavitelnou intenzitu a ani nejde vypnout. Modré světlo vám tak bude trvale prosvítat zespod kláves a také skrz jejich značení. Konkurenční výrobky osvětlují právě pouze značení, což se v praxi zdá být výrazně praktičtější varianta. V omezených světelných podmínkách a při neznalosti rozložení vám však zcela jistě pomůže s hledáním té správně klávesy.

Přizpůsobí se

Pro práci i zábavu se hodí 10 programovatelných kláves navíc oproti standardní výbavě běžných klávesnic. Díky umístění po stranách se nepletou pod ruce a v ovládacím programu k nim lze přiřadit i komplikované klávesové zkratky nebo makra. Pochvalu si zaslouží také možnost vytváření profilů dle potřeb jednotlivých aplikací. Běžné ovládání hlasitosti otočným voličem doplňuje druhé kolečko, kterému Reclusa dovoluje přiřadit další funkce. Postrádáme však poměrně důležitou schopnost okamžitého umlčení zvuku.

Rozložení i popisky kláves nejsou přizpůsobeny lokálním podmínkám a vycházejí z amerických norem. Někomu proto může vadit podlouhlý enter nebo chybějící lokalizované popisky. Kvalitě klávesnice, pohodlí psaní nebo hraní však není co vytknout, naopak si tyto aspekty zaslouží pochválit. Výrobce se sice chlubí i jistým zrychlením, to jsme ale proti konkurenci nedokázali vypozorovat – odezva byla vždy dostatečná.

> **PODSVĚTLENÍ VÁM ZLEPŠÍ IMAGE I ORIENTACI NA KLÁVESNICI**

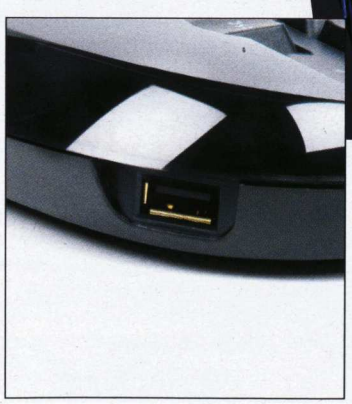
Revoltec Fightboard	Microsoft Reclusa	Logitech G15
1 200 Kč	1 500 Kč	1 900 Kč

VERDIKT

8,0 celkové hodnocení

- Podsvícení kláves
- Možnosti nastavení
- Pohodlná dlaňová opěrka
- Podsvícení nelze regulovat a vypnout
- Větší rozměry klávesnice
- Chybí tlačítko mute

Funkce 9
Ergonomie 8
Software 9



INFO

[Produkt] Herní klávesnice
[Výrobce] Microsoft
[Zdroj] www.microsoft.com
[Cena] 1 500 Kč

Připojení: USB • počet programovatelných tlačítek: 10 + dvě kolečka • délka kabelu: 2 m • konektory: 2× USB 1.1 • rozměry (v × š × h): 40 × 551 × 236 mm

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte. Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

TEST: CODEGEN (MUSTIFF) 20" 2004 TFT

Pokud vaše srdce touží po monitoru s větší úhlopříčkou, už za něj nemusíte nutně vypláznout deset tisíc korun. Na testovaný monitor Codegen vám bude stačit o něco málo více než jen polovina. Vyplatí se ale šetřit?

INFO

[Produkt] 20" LCD panel
[Výrobce] Ycnega, Brno
[Zdroj] www.ycnega.cz
[Cena] 5 513 Kč

Úhlopříčka: 20" • typ displeje: TN • pozorovací úhel (H/V): 160°/160° • počet barev: 16,7 mil • maximální rozlišení: 1 680 × 1 050 bodů • velikost bodu: 0,258 mm • udávaná životnost podsvícení: – • vstupy: 1× DVI, 1× D-Sub • udávaná odezva: 5 ms (šedá–šedá) • kontrast: 1 000:1 • jas: 250 cd/m2 • hmotnost s podstavcem: 7,3 kg • rozměry (v × š × h): 380 × 535 × 150 mm • otáčení obrazu: ne • reproduktory: ano • výstup na sluchátka: ne • USB rozbočovač: ne • čtečka paměťových karet: ne • příslušenství: napájecí kabel, 1× kabel DVI/DVI, CD s manuálem • záruka: 3 roky

Nejzajímavějším prvkem tohoto LCD panelu je cena, která se propadla hluboko pod hranici šesti tisíc korun. Za tu se ještě nedávno bezostyšně nabízely nedomrlé sedmnáctky. Vy si však dnes můžete dopřát širokoúhlý obraz se solidním rozlišením 1 680 × 1 050 bodů. Mimoto má Codegen ve svém repertoáru i dva videovstupy (analogový D-Sub a digitální DVI-I) a reproduktory evokující chrastítka z burzy od východoasijských textilních magnátů.

Drží jako čert

Při vybalování monitoru mohou jedinci s chatrnější tělesnou konstitucí narazit na drobný problém. Protože je monitor dodáván již ve smontovaném stavu, je třeba před posazením na stůl ohnout podstavec do správné polohy. Tento úkon však vyžaduje nepřiměřené množství síly. Když už se zdá, že se noha od panelu nerozlučně oddělí, zapraští to a vy s ní konečně pohnete. Dobrou věcí na tom je, že nastavenou pozici vám hned tak někdo nezmění.

Ovládání panelu bylo svěřeno do spárů pěti tlačítek na spodní hraně monitoru. Popisky u nich sice najdete, ale nejsou příliš zřetelné. Přímo pomocí nich můžete ovládat hlasitost, spustit automatickou kalibraci analogového vstupu nebo zabrousit do jednoduché OSD nabídky. Ta obsahuje pouze základní možnosti nastavení, mezi pokročilé lze zařadit snad jen tři přednastavené barevné profily doplněné jedním uživatelským.

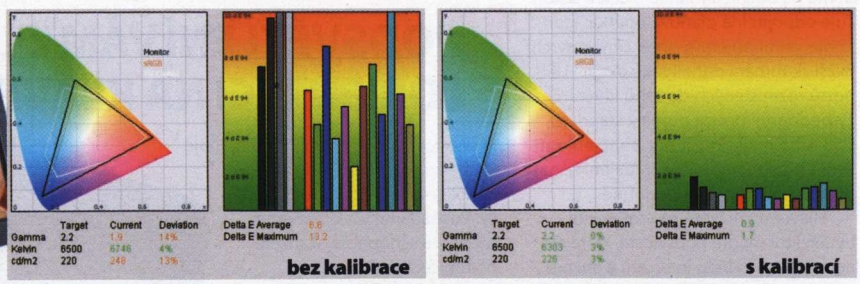
Co si člověk neudělá sám...

Pokud máte zkušené oko, jistě využijete ruční nastavení barev. Od výroby je totiž panel dodáván se špatnou kalibrací barev (stejně jako valná většina dnes prodávaných panelů levnější cenové kategorie), kterou se nám pomocí optické sondy podařilo razantně vylepšit. Panel pak měl téměř věrné barvy, problémy mu ale dělal šedý přechod, kde se objevoval dithering a dokonce v některých místech i barevný nádech do zelena.

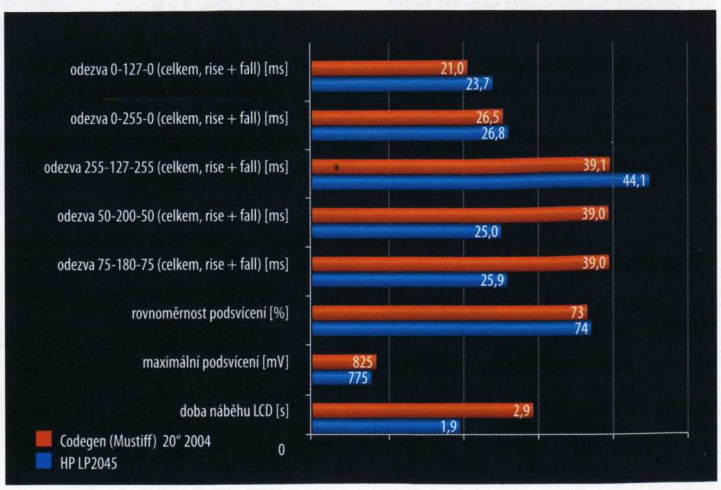
Jestliže barevné podání bylo po kalibraci relativně v pořádku, pozorovací úhly již nikdo nespraví. Největší problém TN panelů představuje tradičně pohled zespodu, kdy monitor téměř okamžitě ztrácí barvy a dochází až k inverznímu zobrazení. To může vadit třeba při sledování filmu z pohodlí vyhřáté postele. Horizontální úhly na tom nejsou o moc líp. Zkrátka, aby si obraz udržel svou kvalitu, je nutné sedět přímo před monitorem a nevydávat se na výlety.

Pro hráče je nejdůležitějším parametrem odezva. Výrobcem udávaných 5 ms berte radši s větší rezervou, ovšem i přes průměrnou odezvu kolem 40 ms bylo přehrávání videa velmi plynulé stejně jako hraní her. Celkově rozporuplné dojmy jednoznačně přebíjí nízká cena. Pokud zrovna přemýšlíte nad koupí 19" panelu, určitě vezměte v potaz i tuto levnou dvacítku. Už jen díky rozlišení nejspíš nebudete litovat.

Z LEVNÉHO KRAJE



Codegen (Mustiff) 20" 2004 TFT	Acer AL2017As	HP LP2045
5 513 Kč	5 656 Kč	7 069 Kč



VERDIKT

6,4
celkové hodnocení

Cena
DVI a D-Sub vstup
Záruka 3 roky

Pozorovací úhly
Rovnoměrnost podsvícení
Tovární nastavení barev

Obraz [40 %]	3,5
Vybavení [16 %]	2
Ergonomie [4 %]	0
Software [20 %]	5

Mustiff je důkazem toho, že nejlevnější panel nemusí být nejhorší. Kromě toho, že obsahuje dva videovstupy, dovoluje kalibraci umožňující věrné podání barev. Tragédií však jsou pozorovací úhly.

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

TEST: LCD SAMSUNG 305T

O hlavních výhodách 30" LCD panelů není třeba spekulovat, velkou úhlopříčku a vysoké rozlišení vidí každý na první pohled. Jak je na tom ale Samsung 305T po stránce odezvy, barev nebo třeba možností nastavení?

Zatímco ostatní výrobci obřích 30" LCD displejů spoléhají na panely typu S-IPS, Samsung šel vlastní cestou a použil svůj již velmi vypiplaný panel S-PVA. To se odrazilo na rychlé odezvě i velmi dobrém barevném podání a jasu s kontrastem. Ve své podstatě se Samsung nijak zvlášť neodlišuje od ostatních 30" panelů. Displej má velmi povedený design, za který se nebude stydět ani vrcholový manažer ve své kanceláři. Navíc při standardním rozlišení 2 560 × 1 600 bodů s 16,7 miliony barev se bude pasiáns nebo připravovaná powerpointová prezentace vyjímat skutečně skvostně. Spodní hranu obsadila tři tlačítka, jimiž lze panel zapnout a nastavit úroveň jasu. Jiné možnosti nastavení bohužel (stejně jako ostatní 30" modely) nemá.

Stejně chudě je na tom panel i po stránce vstupů. Jeden DVI konektor není mnoho, navíc si dovedu u takto velké obrazovky živě představit využití funkce PIP (obraz v obraze), což vzhledem k počtu vstupů možné není. Drobnou náplastí je čtyřportový USB rozbočovač, jehož zakončení jsou však trochu nešikovně skryta na zadní straně.

Co se týče možností polohování, na své si přijde jak malý tloušťík, tak stříbrný elegán. Panel můžete zvedat v rozmezí osmi centimetrů, otáčet do stran i naklápět. Otočení na výšku však z pochopitelných důvodů možné není.

> **ROZLIŠENÍ 2 560 × 1 600 BODŮ PRO NÁROČNÉ A BOHATÉ**

Rychlý jako Uwe Ampler

Po stránce odezvy nemá Samsung mezi třicítkami konkurenci. Díky technologii S-PVA dosahuje téměř polovičních časů než panely postavené na technologii S-IPS a navíc si zachovává velmi dobré pozorovací úhly (naměřili jsme 160°/140°) i věrnost barev. Pokud si navíc pořídíte kvalitní grafickou kartu, rozhodně vás čeká skvělý zážitek i ve hrách. Výrobce však panel nedodává optimálně kalibrovaný, gamma je nastavena na 2,5 a odchylky barevných kanálů (zejména modrého) jsou větší, než by si grafici představovali. Nicméně po zkalibrování optickou sondou byl výsledek uspokojivý a monitor tak lze doporučit i pro zpracování fotografií.

Podsvícení – problém velkých úhlopříček

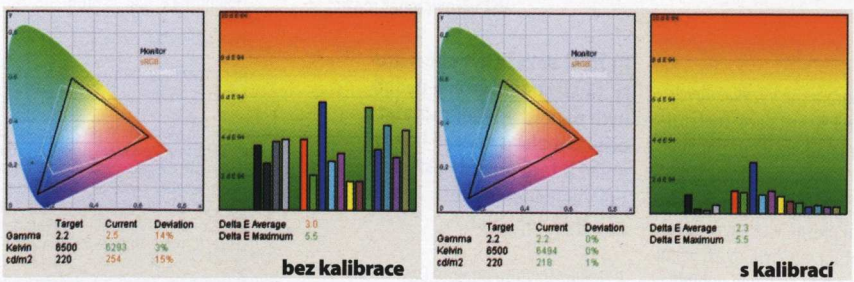
Kamenem úrazu všech 30" panelů je rovnoměrnost podsvícení. Bohužel ani Samsung není v tomto směru čestná výjimka. Nejvyšší úroveň má podsvícení v samotném středu a směrem do krajů klesá. Nejvýraznější je to patrné v levém horním rohu, kde intenzita dosahuje jen 60 % maximální úrovně. Vyzdvihnout je ale třeba maximální jas, kterým Samsung vysoce převyšuje konkurenci. Oceníte to zejména při sledování filmů – na 30" obrazovce je to skutečný zážitek.

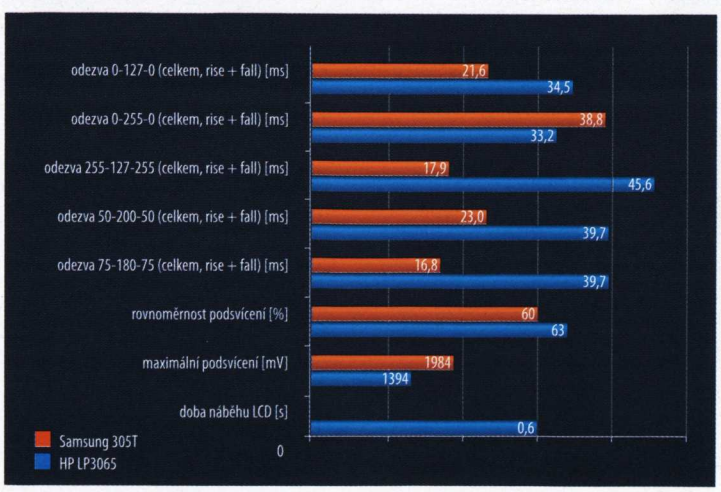
Cena doporučená výrobcem je v tomto případě hodně nadsazená, protože na internetu nebo v kamenných obchodech můžete tento panel pořídit kolem 42 000 Kč. A to je za kvalitní 30" monitor s dobrými barvami a rychlou odezvou přinejmenším přijatelné.

INFO

[Produkt] 30" LCD panel
[Výrobce] Samsung
[Zdroj] Samsung
[Cena] 53 963 Kč

Úhlopříčka: 30" • typ displeje: S-PVA Samsung • pozorovací úhly (H/V): 178°/178° • horizontální/vertikální frekvence: 30– 81 kHz/56–75 Hz • počet barev: 16,7 mil • maximální rozlišení: 2 560 × 1 600 bodů • velikost bodu: 0,250 mm • udávaná životnost podsvícení: – • vstupy: 1× DVI-D Dual Link • udávaná odezva: 6 ms (šedá–šedá) • kontrast: 1 000:1 • jas: 400 cd/m2 • spotřeba: 130/2 W • hmotnost s podstavcem: 12 kg • rozměry (v × š × h): 502 × 690 × 280 mm • otáčení obrazu: ne • reproduktory: ne • výstup na sluchátka: ne • USB rozbočovač: ano (4 konektory) • čtečka paměťových karet: ne • příslušenství: napájecí kabel, 1× kabel DVI/DVI DualLink, USB kabel, CD s manuálem





	HP LP3065	Apple Cinema 30" HD Display	Samsung 305T
	36 664 Kč	45 000 Kč	53 963 Kč

VERDIKT

7,4
celkové hodnocení

Obrovská pracovní plocha
Barevné podání, rozbočovač USB
Odezva a pozorovací úhly
Jednoduchá stavitelnost

Možnosti nastavení
Rovnoměrnost podsvícení

Obraz [50 %]	9
Vybavení [20 %]	4
Ergonomie [25 %]	8
Software [5 %]	0

Kdo jednou zkusil pracovat na 30" LCD panelu s rozlišením 2 560 × 1 600, již nebude chtít jinak. Samsung navíc k tomuto požitku přidává rozbočovač USB, rychlou odezvu a kvalitní obraz.

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DEN D (NESPOJOVAT S VYLODĚNÍM V NORMANDII!!!)

Bojový plán:

15.1.2007 pondělí, PRAHA 10:00 – polojasno
Návštěva lékaře, doktor se trošku vzpouzel, že „mi prej nic není", jistí to však správně načasované vytažení flašky whisky z baťohu. A 14denní neschopenka je na světě.

[!] Ehm, Ministerstvo zdravotnictví varuje: Pokud budete takhle zlobit, přijde si pro vás Julínek! A pokud nepřestanete, vezme s sebou i Ratha!!!

15.1.2007 pondělí, PRAHA 18:00 – začíná se mračit obloha
Poslední nákupy, zásoby pití, jídla

15.1.2007 pondělí, PRAHA 23:50 – venku je hustá tma
Netrpělivě očekávám otevření Dark Portalu a závidím hrstce vyvolených, kteří již mají nainstalován datadisk The Burning Crusade v herně.

15.1.2007 pondělí, PRAHA 24:00 – venku je hustá tma
Dark Portal se otevírá a naplňuje mě zvláštní pocit (pamětníci mně dají určitě zapravdu :)

16.1.2007 úterý, PRAHA 08:00 – slunečno
Vstávám a pomalu si uvědomuju, že vytoužený Den D je tady!!!

16.1.2007 úterý, PRAHA 09:45 – slunečno
Netrpělivě přešlapuji s asi další stovkou nadšenců před hernou a čekáme na otevření.

16.1.2007 úterý, PRAHA 10:00 – slunečno
OTEVŘENO, lidi se valí dolů jako proud vody, kodrcají jeden přes druhého, aby byli první ve frontě

16.1.2007 úterý, PRAHA 10:30 – těžko říct, nevidím ven
Po nekonečném čekání přichází vytoužená chvilka a konečně se na mě dostává řada. Kupuji si datadisk ke hře World of Warcraft, The Burning Crusade, a jsem nejšťastnější člověk pod sluncem (cestou ven z herny jsem utrousil hlášku: „Přišlo málo krabic, na všechny se asi nedostane," což způsobilo posunutí fronty dopředu a první chudáci v řadě byli natlačeni na dveře :)

6.1.2007 úterý, PRAHA 11:30 – slunce zašlo, ale pořád je hezký počasí
Instaluji datadisk (70 % hotovo).

16.1.2007 úterý, PRAHA 11:40 – asi slunečno, počasí už nesleduju
Instalační program mě vyzývá, abych vložil CD č.4 (93 % instalace), nervozita stoupá, kamarádi na VT již pobíhají po Outlandu… Vtom najednou ŠOK! Instalace hlásí kritickou chybu a vypíná se. Co jsem přesně v té chvíli křičel, si už nepamatuju, ale byla to asi velmi sprostá slova, takže se raději nebudu rozepisovat.:)

16.1.2007 úterý, PRAHA 11:57 – slunečno, protože koukam z okna
Potřetí instaluju a potřetí ta samá chyba, opravdu vytočený volám do obchodu, kde mně je celkem rychle odpovězeno, že mám asi špatně vylisované CD a „samozřejmě vám dáme novou krabici, ale bohužel až v další várce, kterou očekáváme za měsíc" (po téhle větě pochopitelně letěl mobil do rohu pokoje a já nepříčetně mlátil do klávesnice).

[!] Správná volba! Nová klávesnice je na rozdíl od WoW k sehnání většinou obratem.

16.1.2007 úterý, PRAHA 12:10 – slunečno
Bůh se smiloval, duchapřítomný kamarád na Ventrilu mně nabízí, ať si přijedu k němu pro jeho krabici, že už ji nepotřebuje (zachránil mě od jistého ublížení si na zdraví), utíkám do auta a jedu směr Velká Chuchle.

16.1.2007 úterý, PRAHA 14:00 – slunečno
Po všech problémech se konečně loguju do hry, procházím portálem, kde mě vítají obránci Outlandu, a vesele letím do první vesnice Thrallmar.

Váš věrný čtenář max

[!] Život dokáže být občas krutý. Naštěstí umí kromě podobných ďábelských dobrodružství připravit občas i hezké happyendy. U této příhody jistě zatrnulo nejednomu hráči. Ještěže to dobře dopadlo!

P. S.: Pozdravujte ode mě Davida Slámu, jeho články a blogy mě vždycky pobaví, a pokračujte v rubrice Pavlač, nic se jí nevyrovná a hravě strčí do kapsy bulvární deníky.

[!] Pozdravíme, pokud jej odtrhneme od UT 2004. Pořád trénuje, aby v něm nebyl v redakčních kláních vždycky poslední.

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
email: doupe@cpress.cz

(e-mailové adresy dle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz)

REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Michael Stern
Spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Kamil Gric, Miroslav Jahoda, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosákovec, David Sláma, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána
Titulní strana Pavel Junk
Korektury: Zdeněk Dan
Sazba Pavel Junk, Pavel Kynický, Miloslav Řehoř, Radek Schmidt
Asistentka redakce: Jana Matějková
Produkce Eva Věteřová, Diana Brabcová
Distribuce Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz

Předplatné pro SR
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk

Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Richard Mařák, Key Account Manager
tel.: +420 724 659 131

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

CPRESS

ZDRAVÍM ČASOPIS DOUPĚ,

i když jsem na malé (ceny časopisů samozřejmě), váš časopis jsem si už dvakrát v minulosti koupil. Jednou, když jsem neměl ještě počítač (což bylo divné, protože koupit si časopis s CD na počítač a nemít počítač je, jako kdybych si koupil Playstation magazín a neměl Playstation, nebo kdybych si koupil DVD a neměl DVD přehrávač, či například kdybych si koupil prezervativ a neměl… myslím,že už to dostatečně chápete). Jako druhý jsem si koupil váš speciál, který se mi cestou domů ve vlaku „ztratil". Proto jsem si časopis Doupě dále nekupoval.

[!] Chyba, Doupě za to nemůže. To je jako kdybys neměl rád rohlíky, protože vždy, když je jíš, tak prší, nebo Playstation, protože máš jen PC hry, nebo prezervativy… však ty víš :-).

A to až do doby, než jsem se zadíval na novinový stánek a uviděl jsem ho. Polda Pankrác se na mě usmíval, zabalen v časopisu Doupě. Jelikož mám všechny předchozí díly Poldy (1,2,3), čtvrtý díl pro mě byla jasná volba! A k tomu ještě další dvě plné hry… a ještě článek o GTA IV… a ještě další článek o Starcraft II… a ještě a ještě… a ještě plno jiných. Prostě ta stovečka, co ležela v mé peněžence, se musela obětovat. Padla k té babizně, co seděla v okénku u časopisů, ale já jsem dostal nadupaný časopis, který jsem si jistě nekoupil naposled.

Váš nový čtenář Libor

P.S.: Neplánujete v budoucnu (tak maximálně do Vánoc) dát DVD s hrou Polda 5?

[!] I když Doupě bude nyní primárně internetové, na stáncích se s ním setkáte prostřednictvím Speciálů ve stylu loňského HOMAM. Zda jedním z nich bude vydání věnované sérii Polda, to v současnosti není jisté.

MILÝ ŠÉFREDAKTORE!

Jsem Alice, vaše bývalá zaměstnankyně. Musím vám něco prozradit. Přijali jste mě, když jsem měla 20 let, teď je mi 36. Když jsem měla 23, tak jsme se seznámili, ale to si asi nepamatujete, protože jste tehdy měl v sobě 5 tequil. Ve 25 jsem porodila dítě, ale to taky nevíte, protože jste se hned lekl a odpadl jste. A teď to hlavní. To dítě má teď 11 let, čte Doupě jako každý PC hráč a chtělo by poznat svého otce. Takže bych ještě poprosila, abyste si sbalil kufry a přiletěl na Floridu, kam jsem se přestěhovala. A nezapomeňte ještě cestou koupit nové Doupě!

Vaše Alice

[!]… eeeeeeeeeeeeeehm, že by ještě zbytek Kamilovy osobní pošty? :-)

Loučíme se s vámi z této stránky, ale rozhodně ne navždy. Na Doupě.cz s námi můžete diskutovat stále, a chcete-li si popovídat i o jiných věcech než herních, zamiřte na forum.doupe.cz! -HM-

MIKROSKOP – KNIGHTS OF THE TEMPLE

Jaký byl vlastně středověk? Tak na tuhle otázku vám odpoví hra Knights of the Temple (KOTT), která také vyšla v Doupěti č. 12/06. Tato hra vás zavede do kůže odvážného hrdiny, který má za úkol zabít nepřátelského vůdce Lorda Bishopa. Ten vám ale znepříjemňuje cestu různými typy nepřátelských bojovníků. Meče, luky, sekery apod. budou na této krvavé výpravě vašimi nejlepšími společníky. Občas dojde i na tuhé bossy, které ale můžete lehce přelstít množstvím komb. Porazit je vyžaduje obratnost a znalost silných kouzel. Není to ale tak těžké ve srovnání s některými logickými hádankami, kterých hra obsahuje dostatek.

Pochmurná hudba ještě přidává na kouzlu středověku. A pokud dorážíte nemohoucího protivníka, zařve slavné „aarrghhh". Délka hry zabaví hráče na mnoho perných večerů. Pokud jste již ale hru dohráli, můžete zkusit těžší obtížnost. Škoda, že zde chybí multiplayer, který by vás přikoval k monitorům na další desítky hodin. Graficky jsou na tom Knights of The Temple vskutku dobře, bohužel je poznat, že spatřila světlo světa již před pár lety. Někdy to vypadá, že si s některými lokacemi vývojáři hlavu nelámali, například ve městech nejsou lidi, při rozhovorech chybí titulky (což může někomu dělat problém) atd. To ale vůbec neznamená, že je KOTT špatnou hrou. Pokud opomenete pár grafických chyb, jistě se jen tak od vašeho plechového miláčka neodtrhnete.

Petr Venuta

NEJLEPŠÍ HRA NA PRÁZDNINY!

Léto je tady! V minulém čísle jsme vás vyzvali, abyste nám posílali své tipy na hry, které se hodí na prázdniny. Zde jsou vybrané odpovědi!

SKINNY: PSYCHONAUTS

V tomto titulu se vžijete do role mladíka Razputina, který přijel do letního tábora, aby se stal Psychonautem. To ale obnáší dokonalé ovládání své mysli a vůle. Ve hře totiž budete cestovat napříč mozky různých individuí.

Stačí se soustředit, hodit nebožákovi na hlavu miniaturní dveře a už jste uvnitř. V každé hlavě se ukrývá něco jiného, proto je každá úroveň odlišná jak svou stavbou, tak výtvarným stylem. Zažijete level plný tance a dovádění v hlavě Milly Vodello (mimochodem, Milla vyučuje levitaci), anebo v mozku Freda Bonaparteho prožijete válku. Naštěstí pouze s kovovými postavičkami a na tahy.

I samotný tábor ukrývá spoustu zábavy. Můžete sbírat různé předměty, nakupovat potřebné vybavení a podobně. Víc času ale prožijete šmejděním v myslích. Grafické zpracování je jedním slovem výborné. Obrazovka hýří všemi možnými i nemožnými barvami a připomíná mnohé dětské tituly, přestože jsou Psychonauti určeni především starším. To i kvůli kvantu vtipů a humorných narážek, jež vypustí Raz či jiná postava z úst.

Jako správný Psychonaut musíte postupem času zvládnout několik paranormálních schopností. Levitace nebo Pyrokineze jsou jen začátek. Čím dál se v příběhu dostanete, tím víc a víc nových pohybů a nadpřirozených dovedností si Raz osvojí, proto za chvíli nebude problém elegantně zmizet protivníkům z dohledu za pomoci neviditelnosti.

Jako každá jiná má i tato hra pochopitelně svoje chyby. Semtam klesne framerate, což pocítíte nezanedbatelným škubáním, či vypadne zvuk. Jsou to ovšem pouze minoritní vady na kráse tohoto blyštícího se drahokamu, které nemohou zkazit výborný patnáctihodinový zážitek.

DENIS3210: OKAMI

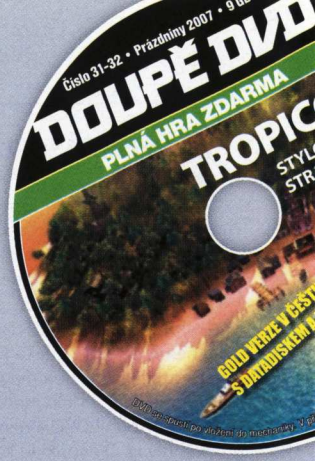
Chcete znát mou vysněnou hru na léto? No dobrá, původně jsem si to chtěl nechat pro sebe a v suchých, parných dnech se krčit před malou televizí s mojí tajemnou neznámou. Jenže když tak hezky prosíte, tak já vám to odhalím. Zcela plánovaně se mou vyvolenou stala Okami. Už se nemohu dočkat, až se budu s bohyní Ameterasu opět prohánět po travnatých pláních, s větrem šumícím v zádech ničit elegantně nepřátele jednoduchými tahy štětce, dokreslovat zbořené mosty. Po setmění rovněž neopomenu vykreslit si na obloze opět Slunce, čímž získám přístup do po nocích tiše spících domků.

S rukama se aktivně zapojí i oči, mají štěstí, že zažijí tu cell-shadovou nádheru – bezpochyby nejpodařenější zpracování svého druhu, které nemá konkurenta napříč všemi platformami! Olejové malby prastarého Japonska totiž mají své neopakovatelné kouzlo.
A co vy, vyslyšíte vlčí vábení?

RADEK HLADIL: MAX PAYNE 2 : THE FALL OF MAX PAYNE

Tato hra mě zaujala proto, že je v ní bullet time, zpomalené skoky, při kterých můžu střílet . A také humor. Zachraňovat chlapa, který je převlečený za velkého kohouta jako maskot, mě pobavilo nejvíc! Ale je škoda, že nemůže střílet, takže jsem to dělal znova :-(. Dobré je i to, že budu hrát za dvě postavy (Maxe Payna a Monu Saxovou). Hra je plná překvapení. Když jsem v místnosti (spíše ve sklepě), kde jsou výbušné barely, nebezpeční chlapíci, kteří mi krátí čas a blokují cestu útěku.

DOUPĚ DVD 7–8/07



TROPICO

PLNÁ VERZE

Snili jste někdy o tom, že budete mít svůj vlastní ostrov? Kdo z nás by na to alespoň jednou nepomyslel! Jen si to představte – hovíte si v houpací síti, v ruce svíráte sklenici s mojitem, v druhé pravý kubánský doutník, před vámi šumí moře a okolo se natřásají lepé děvy. Ovšem sny se někdy mohou stát skutečností, pokud si k tomu vyberete tu pravou společnost. A vy už jste tak učinili, jelikož plnou hrou aktuálního Doupěte je cukrovou třtinou nasládlá hra Tropico, která vás do pomyslného tropického ráje přenese.

Tropico je strategií z roku 2001 od PopTop Software, kterou si oblíbili jak kritici, tak hráči. Důvodů byla spousta – perfektní hratelnost, atraktivní prostředí tropického ostrova kdesi v Karibiku, stylová hudba, břitký humor a obecně spousta nevšední zábavy. Děj hry se začíná odvíjet v 50. letech minulého století, kdy se ke slovu dostává studená válka, vrcholí kubánská krize a do toho všeho se vy stanete „El Presidente" jednoho malého ostrůvku. Z něj musíte postupem času vybudovat významného hráče politické scény, prokazovat dobré ekonomické výsledky, nastolit politický systém a vůbec rozvíjet svou malou zemi po všech stránkách. Tropico rozhodně není nudnou politickou strategií, ba právě naopak. Autoři se tématu zhostili s grácií sobě vlastní a výsledkem je hra s celou řadou vtipných momentů, jelikož narážky či přímo otevřená kritika totalitních systémů se ve hře vyskytují na každém kroku. Co byste to byli za prezidenta banánové republiky, kdybyste neodčerpávali peníze ze státního majetku na svůj soukromý švýcarský účet? A co kdyby vás znovu nezvolili? Občany je třeba držet pěkně zkrátka a občas jim před volbami pohrozit! Takové situace jsou v Tropicu denním doutníkem… totiž chlebem.

Graficky je hra poplatná době svého vzniku. Nemůže se sice rovnat dnešním titulům se statisíci polygony, nicméně přesto si zachovává roztomilého ducha. A především je hodně přehledná, což je u každé strategie velké plus. Veskrze dobré dojmy z technické stránky hry podporují i skvělé, stylové karibské rytmy, které vás okamžitě dostanou. Výsledkem je nesmírně hratelný titul, který zaujme takřka každého hráče bez rozdílu věku. Příjemnou zábavu!

[Minimální požadavky]
Windows 95 • Procesor 200 MHz • 32 MB RAM • Grafická karta s 8 MB RAM • Zvuková karta

[Ovládání]
Hra se ovládá myší s možností klávesových zkratek. Více informací naleznete v manuálu, který je přiložen u hry.

KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 7–8/07

PLNÉ HRY
Tropico

DEMOVERZE
Call of Juarez
Colin McRae: DIRT
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Loki
Overlord
Pirates of Caribbean: At World's End

VIDEA
Bioshock
Darkness
Fallout 3
Guitar Hero 3
Hellgate: London
Kane and Lynch
Need for Speed Pro Street
PlayStation Home
SKATE
Speedball 2
TimeShift
World in Conflict

FREEHRY
Artifact
Ballerman
Crayon Physics
Doom 2D
Earth Bound
Hairy Harry
Hey Baby
Yeti Sports 4

BONUSY
Seznam obsahů magazínu Doupě
ABCgames Cheater
Wincheater
Magazín Cubed

POZOR SOUTĚŽ! VIZ RECENZE V TOMTO ČÍSLE!

COLIN MCRAE: DIRT

Colin McRae je mezi závodními hrami legendou, kterou může ignorovat jen málokdo. Pokud i vás zaujaly hry se jménem tohoto anglického jezdce v názvu, zbystřete. Dostává se totiž před nás hra, která se lehce odlišuje od všeho, co jsme tu dříve v této sérii měli. Její název je Colin McRae: DIRT, a jak možná tušíte, tentokrát se přesuneme do terénu, kde se budou vyvádět šílené kousky. Demoverze za tímto účelem obsahuje Mitsubishi Lancer Evo IX a trať Mounte di li Conchi na Sardinii, offroadovou buginu CORR VR8 a trať Michigan Bark River Off Road Raceway nebo Subaru Impreza WRX STI C, s nímž se vydáte do Německa poměřit síly se samotným Colinem McRae.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Patříte-li mezi fanoušky spisovatele Toma Clancyho, nesmíte si nechat ujít demoverzi Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Ta se nese celá v multiplayerovém duchu a vy si můžete souboje více hráčů dosyta vyzkoušet na mapě nazvané Calavera, která se v původní xboxové verzi vůbec neobjevila! Dostupné jsou dva různé módy, konkrétně Recon vs. Assault a Team Deathmatch. Jako vždy je kladen velký důraz vedle akce také na taktiku, s oblíbeným stylem Ramba byste v této hře dlouho naživu nevydrželi.

LOKI

Chvíle pro příznivce Diabla a jemu podobných rubaček. Světlo světa spatřila francouzská demoverze akčního RPG Loki, která je poměrně rozsáhlá a nabízí více jak dvacet úrovní z celkových dvou set. Jejich dokončení vám zabere několik hodin, během nichž se dozvíte více o postavě, za kterou hrajete, a budete mít za úkol také například vyhledat tajemného vlka Fenrira, který ve skutečnosti není nikým jiným než synem severského boha Lokiho. Pokud vám tedy v současné době chybí pořádné RPG, rozhodně Loki vyzkoušejte.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK – STALKER

Podlehli jste radioaktivní Zóně a učarovali vám stalkeři? V tom případě vám zřejmě neunikl Rozšířený zážitek aktuálního Doupěte, který se točí právě okolo nedávno vydané akční hry S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Na našem DVD najdete výběr těch nejlepších modifikací, přídavků a jiných utilit, pomocí nichž můžete svůj prožitek ze hry ještě více umocnit.

OVERLORD

Malým černým koněm na aktuálním Doupě DVD je hratelná ukázka akčního fantasy titulu Overlord od Triumph Studios. Jedná se o akčně strategickou rubanici zasazenou do pohádkových prostředí, v nichž můžete narazit na více či méně uvěřitelné kreatury. Pokud tíhnete k fantasy, temným věcem a obecně vám nedělá problém stát na straně zla, je Overlord hrou přesně pro vás. Nedávno vydaná demoverze vám umožní si na vlastní kůži vyzkoušet malou část z plné hry, která se odehrává v oblasti Mellow Hills. Tímto územím je třeba projít, zničit všechny dotírající nepřátele, sbírat důležité předměty a zkusit se dostat s vaším hrdinou na vyšší úroveň. Snad se vám to podaří!

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Unleash mod
S.T.A.L.K.E.R. Redux
MAX S.T.A.L.K.E.R.
Horor Mod
Freestate Mod
No time limits on quests
A-Life Mod
Vehicle Mod
Mutant Mod
Dream Mod
Faikes Mod

PATCHE
Colin McRae: DIRT v1.1
Need for Speed: Carbon v1.4
Supreme Commander 1.1.3254
UFO Extraterrestrials 7.5
World of Warcrat 2.1.1

SCREENSHOTY
My Beautiful Katamari
Death Track Resurrection
Team Fortress 2
They Hunger: Lost Souls

WALLPAPERY
Agency
Colin McRae: DIRT
Tom Clancy's Endwar

SERVIS
BSPlayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quick Time Alternative
Total Commander

OVLADAČE
nVidia Forceware 97.95
nVidia Forceware 101.02
ATI Catalyst 7.3

TRAILER MĚSÍCE

Opět sázka na tutovku! Zatímco minule jsme na tomto místě představili druhý díl strategie Starcraft, dnes tu máme jinou legendu – Fallout! Bethesda konečně po měsících napínání odhalila třetí díl a dokonce vypustila první teaser video, které vás na hru dokonale navnadí. Podívejte se na něj ostatně sami a dáte nám za pravdu!

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

První patch v1.1 pro závodní hru **Colin McRae: DIRT** opravuje padání hry v některých místech a další drobné nedostatky (např. je nyní možné opustit start ještě před rozsvícením zeleného světla). +++ Nová oprava (z verze 1.1 3251 na 1.1 3254) pro **Supreme Commander** přináší vybalancování hratelnosti a statistik jednotlivých jednotek. +++ Dalšího z mnoha patchů se dočkalo i veleoblíbené MMORPG **World of Warcraft** od Blizzardu. Výčet změn, které přináší, je blíže nespecifikovaný. Oprava hru povyšuje z verze 2.0.1 na 2.1.1. +++ Ani závodníci z **Need for Speed: Carbon** nejsou bez chyby – je tu nový patch v1.4, který řeší především problémy s hraním hry na Windows Vista. +++ Ač má vysoké číslo 7.5 v názvu, jedná se o vůbec první patch na domácí hru **UFO: Extraterrestrials**. Ten přináší především nové ceny výrobků při prodeji, možnost automatického uložení hry před začátkem mise, možnost vyšších rozlišení než 1 024 × 768 a spoustu dalších drobných věcí.

[1] Koukáte na havajskou panenku pro štěstí

[2] Přivíráte oči a posloucháte tesklivé písně z rádia

[3] Vzpomínáte na své bezstarostné dětství, rodinu, váš dům

[4] Autobus, v němž se nacházíte, totiž nevypadá moc vábně

[5] Ale co jiného dělat, když je svět po apokalypse?

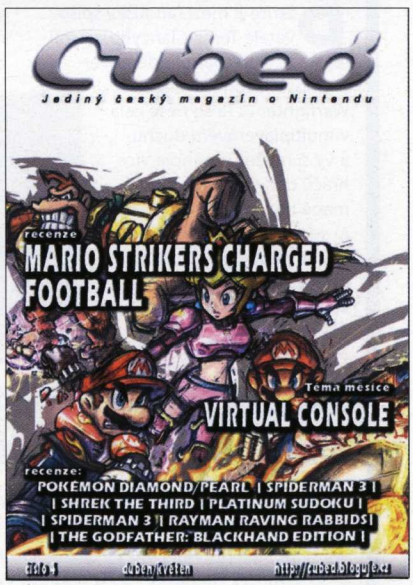
DEMOVERZE

CALL OF JUAREZ DIRECTX 10 BENCHMARK

Ačkoliv hra Call of Juarez od polského studia Techland vyšla již před nějakou dobou, nehodlají ji její autoři jen tak opustit. Nedávno se ji rozhodli přizpůsobit pro chod na grafických kartách podporujících DirectX 10, díky čemuž hra vypadá minimálně o dvě třídy lépe než dříve. To ostatně můžete posoudit sami prostřednictvím benchmarkového dema, které funguje pouze na kartách s podporou API DirectX 10. Jestliže jej vaše karta nepodporuje, je zbytečné snažit se hru spustit.

PIRATES OF CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Pirát Jack Sparrow opět zasahuje! Jestliže jste i vy podlehli jeho kouzlu a šarmu, rozhodně doporučujeme vyzkoušet demoverzi nového dobrodružství na motivy filmu Piráti z Karibiku, který právě běží na plátnech našich kin. Relativně malá ukázka vám dává možnost navléknout boty právě zmiňovaného Jacka a vyzkoušet si s ním malý úsek z plné verze hry. Na dlouhé hraní to ve výsledku není, nicméně pro posouzení kvalit titulu to dozajista stačí.



MAGAZÍN CUBED

Nové číslo elektronického magazínu Cubed je zde. Ten je určen pro všechny fanoušky firmy Nintendo, jejích konzolí a her. V aktuálním čísle se redaktoři formou tématického článku podívali na fenomén Virtual Console, v recenzích důkladně proklepli například Mario Strikers Charged Football, filmového Spider-Mana, Shreka Třetího, Pokémon Diamond/Pearl a spoustu dalších zajímavých titulů.

Mobility jsou jednička mezi časopisy o mobilech:

- nejčtenější
- nejprodávanější
- nejodbornější
- nejdéle vycházející

Chutná porce informací o mobilech

Ročně testujeme více než 100 telefonů • Ke každému testu přidáváme vlastní fotky a mnoho prověřených parametrů • Testované mobily používáme osobně, jen tak odhalíme všechny drobnosti • O zajímavých věcech informujeme čitelnými a odborně správnými tématy

mobility

Více o časopise i možnostech předplatného na **mobility.mobilmania.cz**

CPRESS

www.cpress.cz

NOVÝ DESIGN | NOVÉ FUNKCE
ORIGINÁLNÍ I OSVĚDČENÉ A OBLÍBENÉ
RUBRIKY | UNIKÁTNÍ ZPRAVODAJSTVÍ
O HRÁCH | STAŘÍ ZNÁMÍ AUTOŘI

TO VŠE JIŽ NA PODZIM NA

www.doupe.cz

ZAČÍNÁME UŽ V ČERVENCI…

E3.DOUPE.CZ – UNIKÁTNÍ ZPRAVODAJSTVÍ PŘÍMO
Z DĚJIŠTĚ NEJZNÁMĚJŠÍ SVĚTOVÉ VÝSTAVY

ROZHOVORY, DOJMY Z HRANÍ, ČERSTVÉ INFORMACE
O OHLÁŠENÝCH TITULECH, REPORTÁŽ Z AKCE

SEZNAM INZERENTŮ

BenQ 33
CD Projekt 5, 25
Computer Press 58, 59, 113
Cinemax 13
Expres Stores ..... 4. obálka
Impact Computers 44
Pražská vydavatelská 101
Progamers ..... 3. obálka
Student Agency 79
TS Bohemia ..... 2. obálka
Unicorn College 57
Yuki 11

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

SVĚTOVÁ OLYMPIÁDA VE HRÁCH
3.-7. ŘÍJNA SEATTLE USA

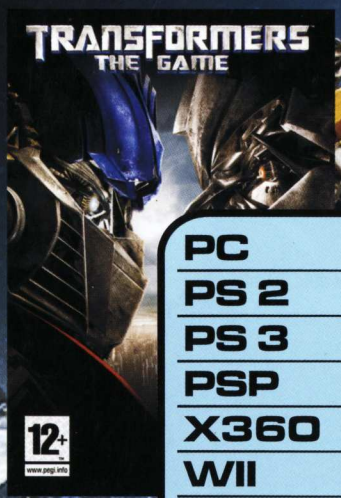
BOJUJ O MÍSTO V REPREZENTACI ČR
REGISTRACE A KVALIFIKACE NA

WWW.WCG.CZ

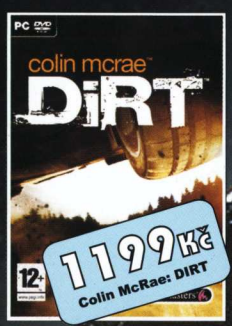
SAMSUNG XBOX 360 EA PROGAMERS LYNX ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE CISCO LINKSYS DINOS INTERNETOVÝ OBCHOD

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

PC	1250 Kč
PS 2	1499 Kč
PS 3	1799 Kč
PSP	1299 Kč
X360	1799 Kč
WII	1499 Kč
NDS	1099 Kč
GBA	1099 Kč



PC	899 Kč
PS 2	1299 Kč
PS 3	1699 Kč
PSP	1299 Kč
X360	1799 Kč
WII	1599 Kč
NDS	1299 Kč

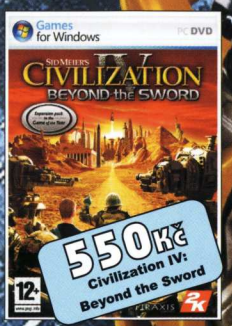


1199Kč Colin McRae: DIRT

899Kč II2 Sturmovik: 1946

899Kč Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

1299Kč Overlord



550Kč Civilization IV: Beyond the Sword

699Kč Runaway 2

99Kč Splinter Cell

99Kč Fantastic Four

Objednejte si v červenci
libovolný World of Warcraft produkt a vyhrajte figurku Jungle Troll

(17cm sběratelskou figurku již není jinak možno sehnat)

World of Warcraft	699 Kč
WoW 60 denní kupón	899 Kč
WoW: Burning Crusade	999 Kč
WoW trička	499 Kč
WoW samolepky	199 Kč
WoW podložky pod myš	199 Kč
WoW odznaky	199 Kč
WoW kšiltovky	499 Kč

Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.